
TILT
MICRO-JEUX-VIDEO
BUSINESS
LES MICRO-PDG S'AMUSENT
TUBES
CHOCS EN SOFT !
SOS LECTEURS
CRACKEZ L'AVENTURE
M 3085-21-17,50 F
N° 21-MENSUEL MAI 1985-17,50 F-BELGIQUE : 130 FB-SUISSE : 6 FS-CANADA : 3 $ CANADIENS-MAROC : 20 DH-ESPAGNE : 375 PTAS



BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL PROMOTIONS

VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA!
DECOUVREZ MAINTENANT LE SERVICE * CLUB!

ATARI 2600
239 F

- DECATHLON
- PITFALL II
- PRESSURE COOKER
- HERO
- SPACE SHUTTLE
- RIVER RAID
- ENDURO
- PITFALL
- BEAM RIDER

SUPER PROMOTION
75 F

- CYRUSS
- STAR WARS ARCADE
- FROGGER II
- Q BERT
- POPEYE
- ROBOT TANK
- STAR MASTER
- KEYSTONE KAPERS

MATTEL INTELLIVISION
SUPER PROMOTION
119 F

- ICE TRECK
- BEAUTY AND THE BEAST
- SWORD AND SERPENT
- DEMON ATTACK
- ATLANTIS
- DRAGON FIRE
- DRACULA
- NOVA BLAST
- SAFE CRACKER
- WHITE WATER

75 F

- POPEYE
- TOUTANKHAM

ATARI 600/800/XL
SUPER PROMOTION

SUPER COBRA	75 F
Q-BERT	75 F
FROGGER	75 F
POPEYE	75 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
ZENJI	275 F
SUB ROC	275 F
TENNIS	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

BC'S QUEST FOR TIRES	129 F
OIL'S WELL	129 F
THRESHOLD	129 F
Q-BERT	75 F

TI 99/4A
SUPER PROMOTION

Q-BERT	75 F
FROGGER	75 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

ORIC/ATMOS

MR WIMPY	49 F
WORLD WAR 3	49 F
MISSION DELTA	89 F
BUDGET FAMILIAL	99 F
ZOOLYMPICS	119 F
MILLIONNAIRE (ERE)	109 F
CITE MAUDITE (ERE)	125 F
MICROSAPIENS (ERE)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815	129 F
TRIATHLON (ERE)	135 F
SAGA (ERE)	135 F
MACADAM BUMPER (ERE)	145 F
DIAMANT ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR DR GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	120 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
1815	135 F
MEURTRE GDE VITESSE	155 F
AIGLE D'OR	160 F

MO5

CROCKY II	110 F
MILLIONNAIRE (ERE)	125 F
VOX (ERE)	160 F
MISSION DELTA (ERE)	160 F
FLIPPER	160 F
YETI	145 F
STANLEY	125 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

ATARI 600/800 XL[GB]

CAVERN OF KHAFKA	90 F
FORBIDDEN FOREST	90 F
DRELBS	109 F
FORT APOCALYPSE	109 F
POLE POSITION	109 F
BLUE MAX	109 F
DROP ZONE	109 F
SPITFIRE ACE	109 F
NATO COMMANDER	109 F
ENCOUNTER	109 F
SUBMARINE COMMANDER	125 F
ZAXXON	149 F
BRUCE LEE	149 F
SOLO FLIGHT	149 F
F15 STRIKE EAGLE	149 F
BATTLE FOR NORMANDY	149 F
COMBAT LEADER	149 F
DECATHLON NF	169 F
SPACE SHUTTLE NF	169 F
RIVER RAID NF	169 F
PITFALL NF	169 F
PITFALL II NF	169 F

APPLE

BRUCE LEE	245 F
DALLAS	245 F
CONAN	275 F
GHOST BUSTER	275 F
PITFALL II	275 F
HERO	275 F
DESIGNER'S PENCIL	275 F
TRACER FUNCTION	275 F
MIND SHADOW	275 F
SPACE SHUTTLE	275 F
SEVEN CITIES OF GOLD	375 F
PINBALL CONSTRUCTION SET	375 F
LODE RUNNER	295 F
AXIS ASSASSIN	375 F
ONE ON ONE	375 F
SKY FOX	375 F
SUMMER GAMES	440 F
FLIGHT SIMULATOR II	490 F
SCOOP	275 F
TRANSAT	269 F

ZX 81

3D FORMULE 1 (ERE)	70 F
INTERCEPTEUR COBALT (ERE)	90 F
BUDGET FAMILIAL (ERE)	90 F
3 D NORT	85 F
COBRA	85 F
RUINE	75 F
TRAFFIC	75 F
TENNIS	80 F
ARGOLATH	140 F
GRAPHIX 81	150 F
ZX CHESS II	140 F
FORTY NINER	85 F
ROCKET MAN	85 F
3D MONSTER MAZE	80 F

MSX[GB]

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	115 F
CHUCKY EGG	119 F
GHOST BUSTER NF	139 F
DECATHLON NF	139 F
BEAM RIDER NF	139 F
HERO NF	139 F
PITFALL NF	139 F
RIVER RAID NF	139 F

LIBÉREZ LA TÉLÉ !



Pour éviter d'immobiliser le téléviseur familial, il est temps d'équiper votre micro-ordinateur d'un moniteur couleur spécialement conçu pour cet usage, et qui lui procure une qualité d'image nettement supérieure.

Pour cela, EUREKA a fait fabriquer spécialement en France un moniteur répondant aux spécifications les plus exigeantes de la plupart des ordinateurs.

COMPATIBILITÉ :
Apple II avec carte RVB, Apple IIc, Commodore 64 et Vic 20, Dragon, Excelvision, Hector, Laser 3000. Oric 1 & ATMOS, Philips VG 5000, Spectravidéo, Sinclair SPECTRUM, Thomson T07 et M05, MSX toutes marques etc.

* T.T.C. Prix public.

CARACTÉRISTIQUES MC14 :
Connexion par prise Péritel SCART 21 broches. Entrée Son, Réglage de volume. Réglages : volume, luminosité, contraste, couleur.
Commutation : RVB / PAL / Monochrome vert. Tube : Spécial informatique Haute brillance dalle sombre traitée anti-reflets.

HAUTE RÉSOLUTION : A côté du modèle standard présenté ci-dessus, il existe un MC14 HR pour les applications demandant une plus haute résolution, en particulier l'affichage en 80 colonnes. Sa présentation est similaire, il est **compatible IBM PC** et son prix est de 3 600 F.

Moniteurs MC14 & MC14HR



Ce moniteur est disponible chez votre revendeur habituel.

EUREKA INFORMATIQUE importe et distribue de nombreuses marques telles que COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM, ORIC etc.

Revendeurs, contactez notre service commercial pour connaître nos autres produits et nos tarifs. **Tél. : (1) 281.20.02.**

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
EUREKA INFORMATIQUE
39, rue Victor-Massé
75009 PARIS
☎ **(1) 281.20.02**

M. ____________
Rue ____________
Code ____________
Ville ____________
Ordinateur possédé ____________
Périphériques ____________
Souhaite commander le matériel suivant :

Moniteur couleurs MC14	**2 750 F**	☐
Moniteur couleurs MC14 HR	**3 600 F**	☐
Câble pour Commodore	**100 F**	☐
Câble pour Spectrum	**120 F**	☐
Câble pour ORIC	**120 F**	☐
Interface pour AMSTRAD N & B	**420 F**	☐
Câble IBM PC pour MC14 HR	**150 F**	☐

Ci-joint mon règlement de ____________
par ____________

KOKOTONI WILF

Aide au sorcier

Ulrich, le grand magicien a égaré, il y a plusieurs centaines d'années, les fragments de son amulette sacrée. Handicapé par sa vieillesse, ce sorcier a besoin de votre aide pour reconstituer son bien le plus précieux. En la personne de Kokotoni Wilf, un brillant athlète, partez à la recherche des parties de l'amulette qui gisent aux quatre coins de ce paysage imaginaire.

Pour faciliter votre mission, Ulrich vous a doté d'ailes. Par la voie des airs, vous sillonnez donc ce pays légendaire où se rencontrent monstres préhistoriques, nuages



de la mort et autres créatures diaboliques. Dès sa mise en marche, ce logiciel ne vous laisse pas de repos : Kokotoni ne peut jamais s'immobiliser. Sur terre, vos déplacements sont très précis. Mais lorsque vous prenez votre envol afin de parcourir quelques galeries souterraines, le maniement de votre personnage s'avère bien plus délicat. Pour collecter les fragments de l'amulette, il vous suffit de vous en approcher suffisamment pour les toucher. Quant aux monstres, la plupart sont mobiles et vont tenter l'impossible pour vous bloquer l'accès des galeries et labyrinthes. Dans un graphisme agréable, *Kokotoni Wilf* est plus un logiciel d'adresse qu'un jeu d'action. L'inertie de votre déplacement aérien n'est guère facile à contrôler. (Cassette Elite/Run Informatique pour *C 64*).

Type : jeu d'adresse
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : n.c.

METRO

Le stress des cités

Quand la complainte du pauvre citadin « métro-boulot-dodo » devient un hymne à l'imprévu, cela se passe dans *Metro*. Réveil 7 heures du matin, les yeux encore embrumés de sommeil, vous parcourez les rues en quête de votre Graal personnel : le métro. Pas de chance, les éboueurs font grève, et il vous faut jouer à saute-mouton avec les poubelles, histoire de vous dérouiller les jambes pour la suite de vos tribulations. Une meute de voitures assassines veut vous faire la peau. Reprenez vite votre souffle, des voyous à la mine patibulaire vous guettent au détour de chaque bloc, et ne vous leurrez pas, ils n'ont pas l'intention de vous demander l'heure.

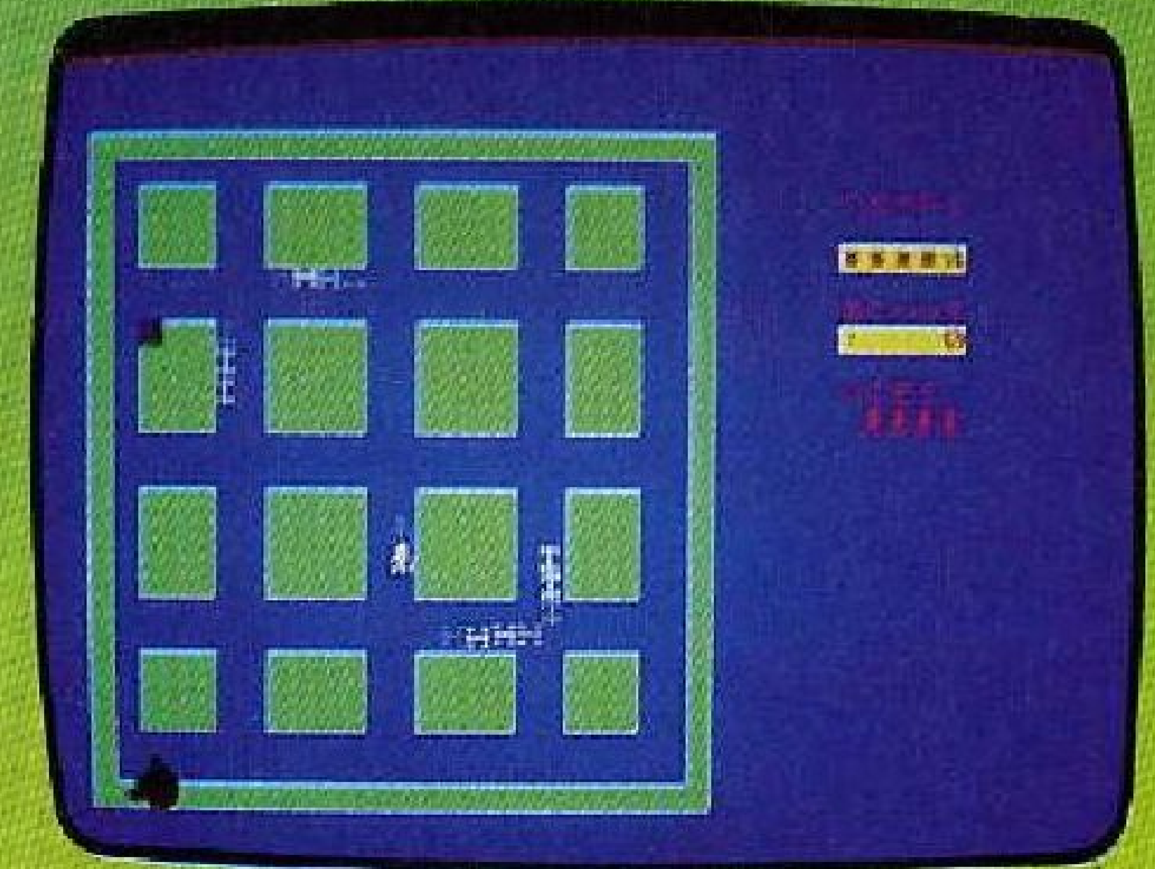


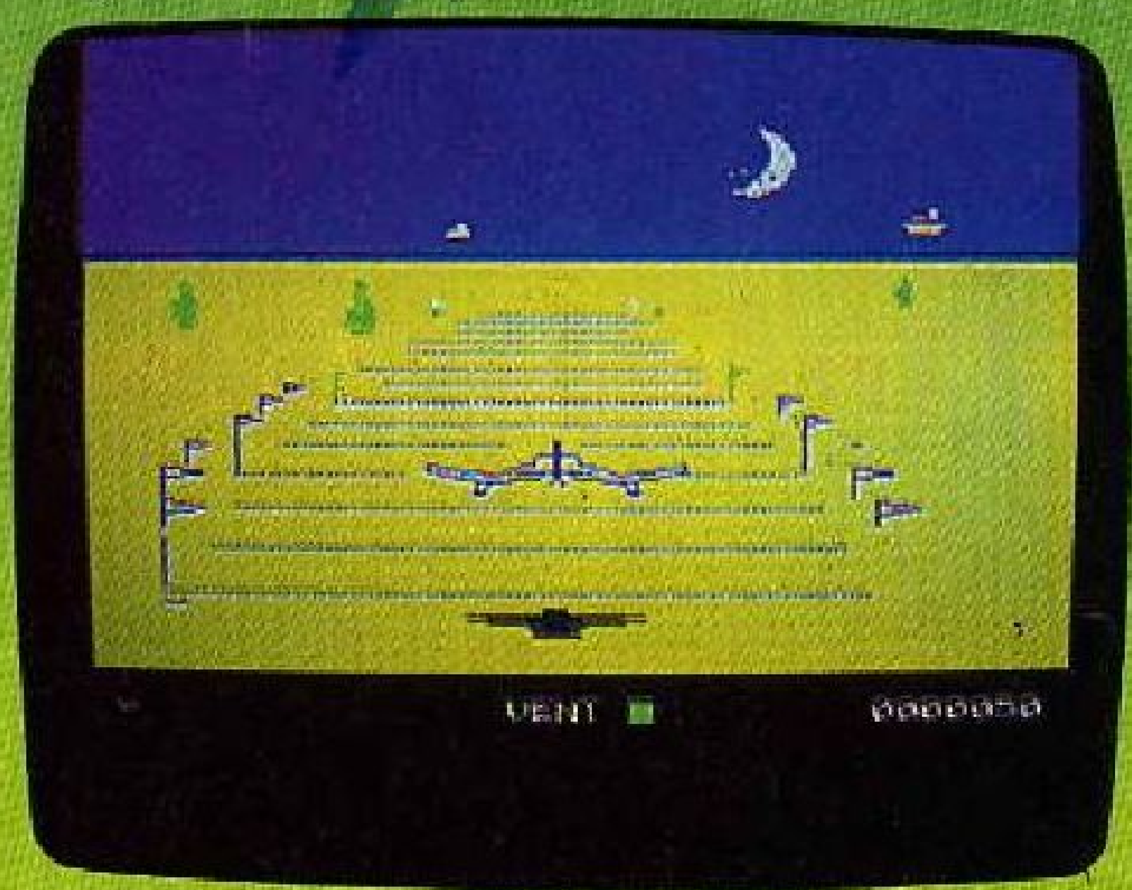
Tableau suivant : vous êtes arrivé sans encombres à la station salvatrice, mais les couloirs du métro constituent un véritable labyrinthe pour qui n'a pas d'Ariane dans ses relations. A vous de trouver la sortie, si vous avez envie de jouer les cinq scènes suivantes. Un logiciel pas vraiment nouveau, mais de sacrées décharges d'adrénaline en perspective. (K7 Logimicro pour *TO7* et *MO5*.)

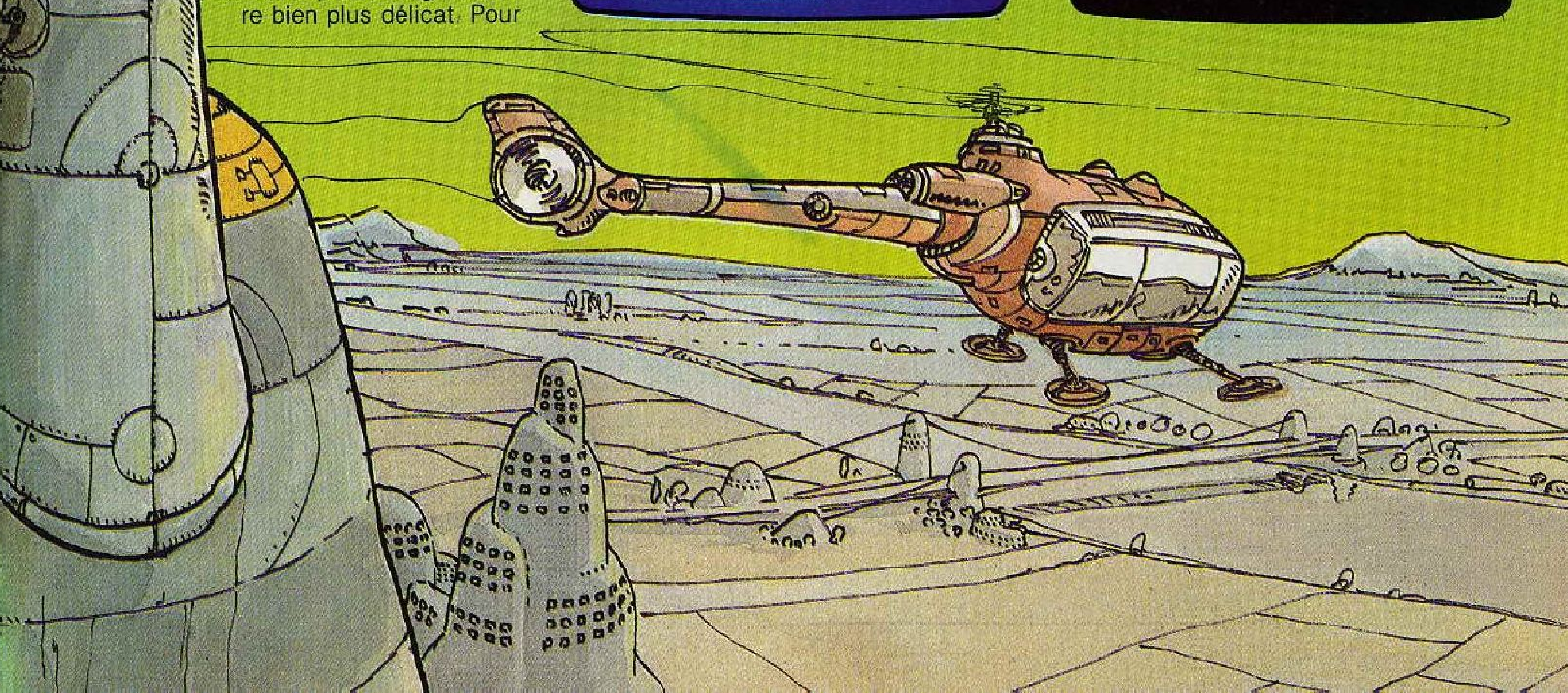
Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : n.c.

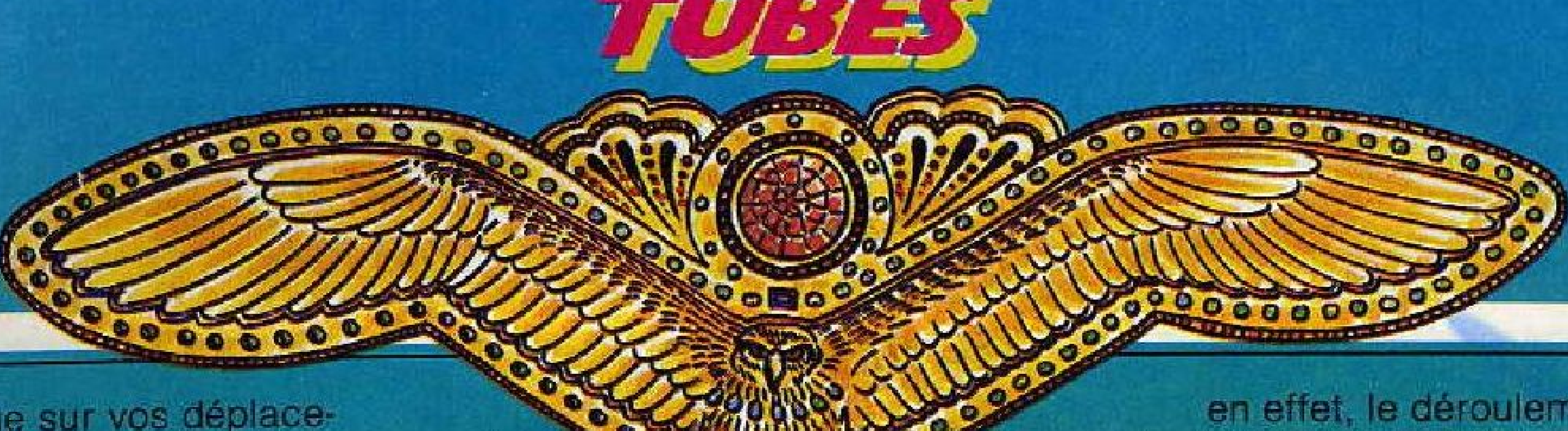
3 D FONGUS

Rase-mottes

Dans votre jet, le survol de ce désert ne manque pas d'intérêt. Le pilotage est fort simple : vous ne pouvez faire varier votre







altitude et n'agissez que sur vos déplacements latéraux. Dans un décor austère de sable et de cactus, votre engin atteint déjà sa vitesse maximum. Par brève pression sur le clavier, vous « balancez » votre avion de droite et de gauche afin de conserver le cap correct. Vous devez ainsi suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Tant que la trajectoire correspond au tracé de ce dernier, votre score augmente régulièrement. Au passage, quelques cactus décapités stimulent votre bonus. Mais attention, le vent se lève et vous avez des difficultés à conserver le cap. Evitez principalement de heurter les rochers qui parsèment votre route. De même, les troupeaux de « rhinocéros du désert » risquent de couper les élans de votre « rase-mottes » audacieux. Il est bien souvent préférable de quitter un instant le chemin balisé plutôt que d'accuser des chocs trop répétés. (Il en faudra cinq pour détruire votre appareil !). Mais il vous reste maintenant à découvrir les passages souterrains secrets : il y règne, sans aucun doute, une atmosphère dangereuse... mais les raccourcis que l'on y trouve sont surprenants. (K7 Loriciels pour *Oric I/Atmos*.)

Type : adresse et action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : n.c.

FAHRENHEIT 451

Terre brûlée

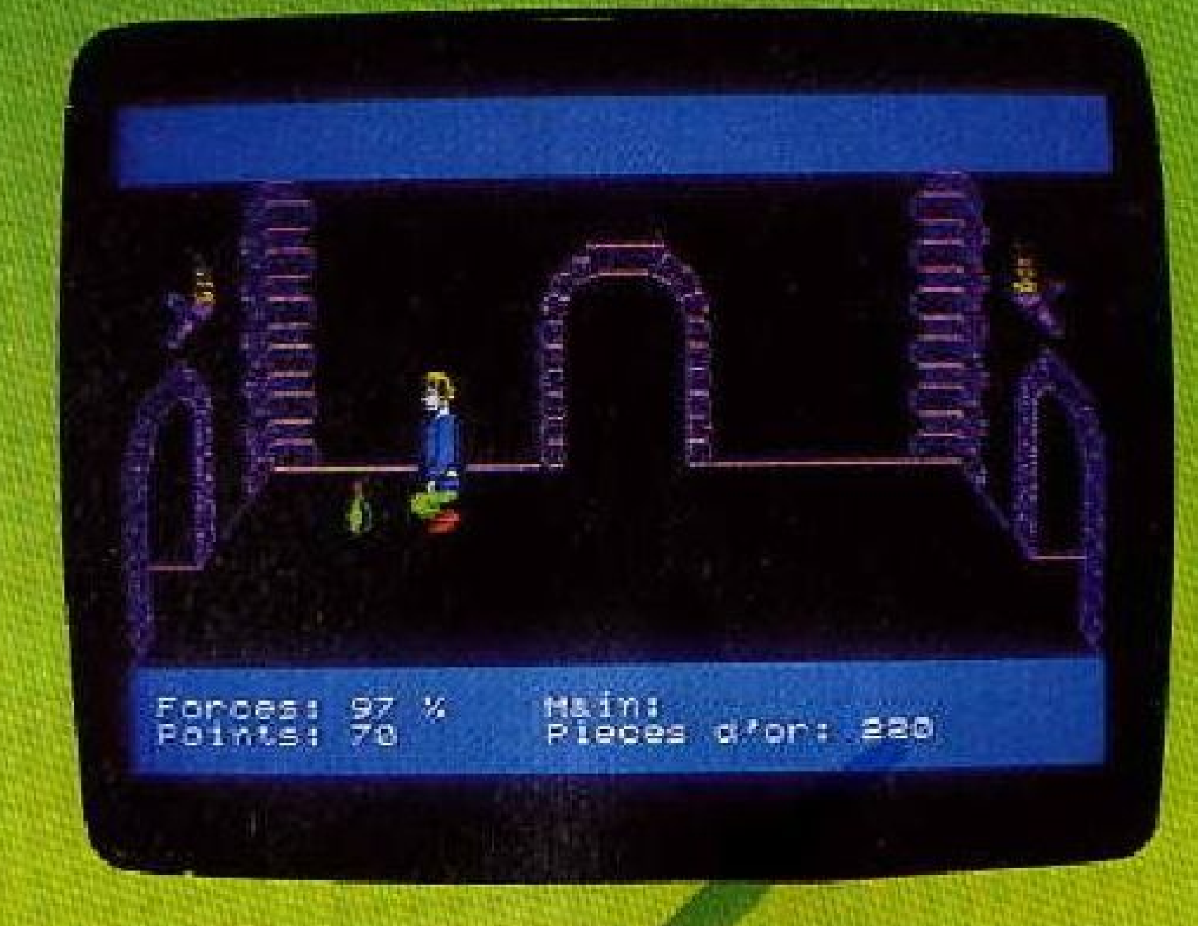
Nous sommes en l'an 2068, à New York. Le groupe 451 contrôle la cité. Son but est de découvrir et de détruire tous les livres, source de savoir et de connaissances si néfastes aux hommes, d'après eux. Les membres de ce groupe se nomment eux-



mêmes les Brûleurs. Les Brûleurs se reconnaissent facilement. Ils portent un tee-shirt noir et un briquet de platine. Ils sont munis d'un badge représentant une salamandre de couleur orange.

Vous incarnez Guy Montag. Longtemps vous avez fait partie de ce groupe. Puis vous avez rencontré Clarisse. Peu à peu, elle vous a fait comprendre l'importance des mots et du savoir et votre idéal a complètement changé. Vous avez abandonné le corps des Brûleurs et avez rejoint le groupe Souterrain. Ce groupe lutte depuis des années contre les Brûleurs. Ils veulent rendre aux citoyens de New York le droit de libre pensée, qui seule pourra faire progresser le monde. Vous êtes maintenant un renégat, traqué par les Brûleurs. Ceux-ci disposent de robots infernaux, les Blessures, qui peuvent être programmés pour rechercher quelqu'un. Ces robots sont équipés de plaques de protection et leurs circuits sont le *nec plus ultra* de la technique. Ils tuent leurs victimes en leur injectant une dose mortelle de cocaïne ou de morphine. Parviendrez-vous à retrouver les autres membres de Souterrain et à mettre à bas les Brûleurs ? Un superbe jeu d'aventure. (Disquette Trillium Sivéa, pour *Apple II*.)

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : F



L'AIGLE D'OR

En quête...

Promu **Tilt d'Or** de l'année 1985, ce fameux logiciel d'aventure est enfin disponible sur *MO 5* et *TO 7*. Perdu au fin fond de la Wesphalie, le mystérieux château vous ouvre ses portes. Après avoir acheté l'équipement nécessaire à votre mission, plongez-vous dans l'aventure et tâchez de découvrir l'Aigle d'Or avant que vos forces ne s'épuisent. Dans cette nouvelle version, l'aventure n'a rien perdu de sa vivacité. Le graphisme, mieux défini quant aux contours du personnage, conserve dans l'animation une précision intéressante. Mais c'est sans aucun doute au niveau même de l'aventure que se singularise ce nouveau programme : en effet, le déroulement du jeu s'avère ici bien plus complexe. Aucune indication de lieu n'est communiquée au joueur et l'orientation dans ce labyrinthe de pièces et de couloirs n'en est que plus compliquée. Quant aux situations proposées, sachez que leur complexité s'est accrue. Les initiés pourront reprendre le flambeau et entamer une deuxième épopée vers la reconquête de l'Aigle d'Or. (Cassette Loriciels pour *MO5* et *TO7*.)

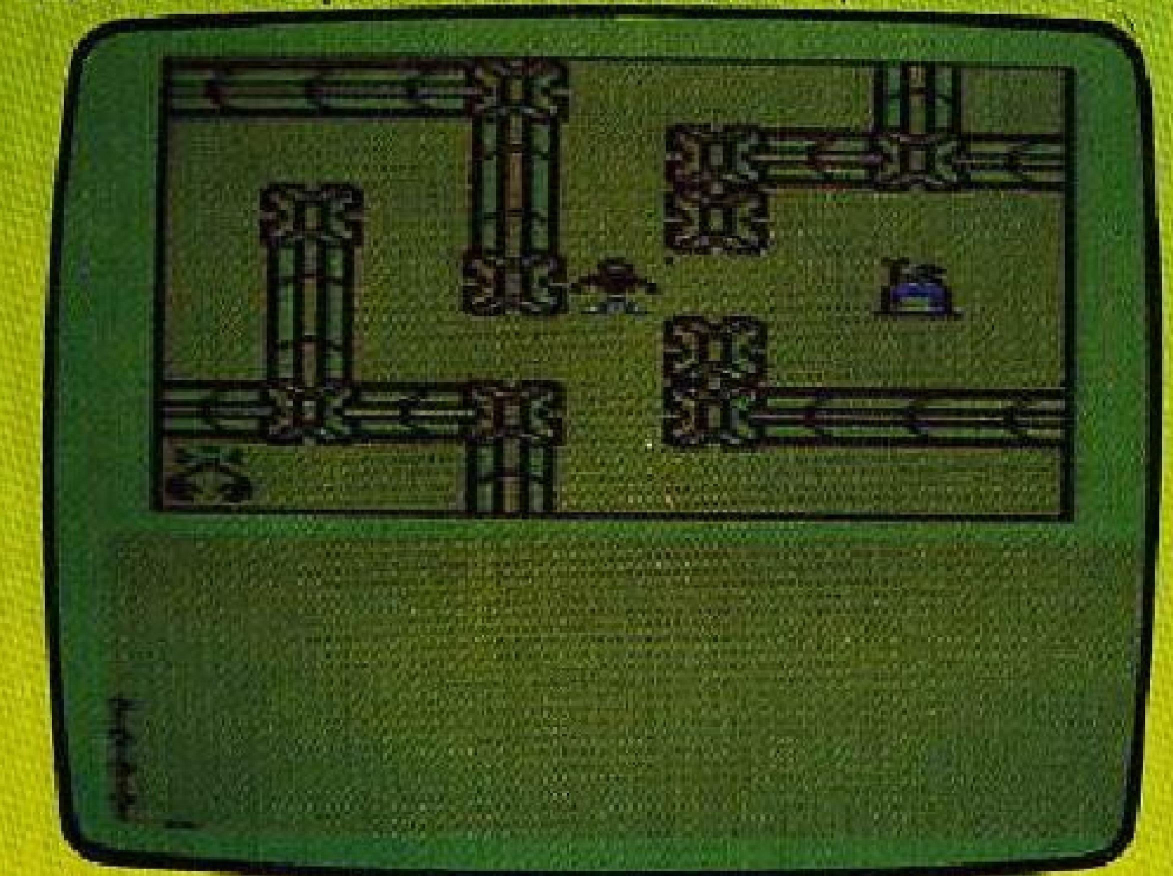
Type : jeu d'aventure
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

RETURN OF THE RING

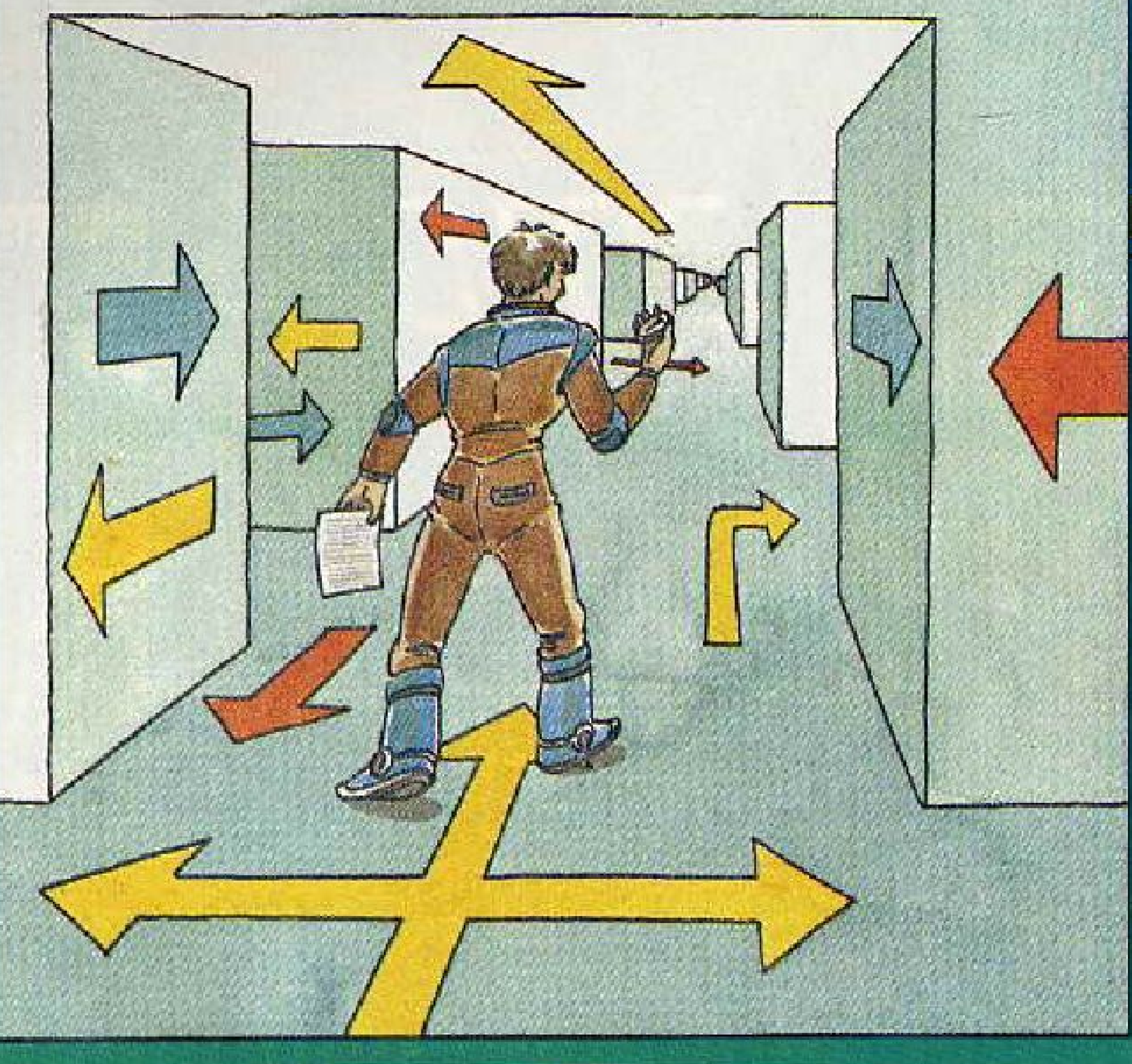
A vos anneaux

Vous incarnez le porteur de l'anneau. Vous disposez des quatre anneaux étincelants qui vous seront bien utiles dans votre quête. Lors d'une de vos précédentes aventures, vous êtes parvenu à vous emparer de l'Anneau sombre, gardé par Gron, le fidèle serviteur du Démon sage. Vous devez maintenant rapporter cet anneau à son créateur, le Maître des anneaux. Pour mener à bien cette mission, vous avez été téléporté au milieu d'une mystérieuse cité située sur une planète en ruine, vestige d'une civilisation depuis longtemps disparue. Vous allez devoir explorer ce monde étrange et inquiétant, peuplé de créatures qui pourront se révéler amies ou ennemies. Au début du jeu, vous pourrez créer votre personnage en attribuant un certain nombre de points à chacune de ses caractéristiques. Puis vous choisirez une race (humain, nain ou elfe) et un métier (guerrier, magicien ou marchand).

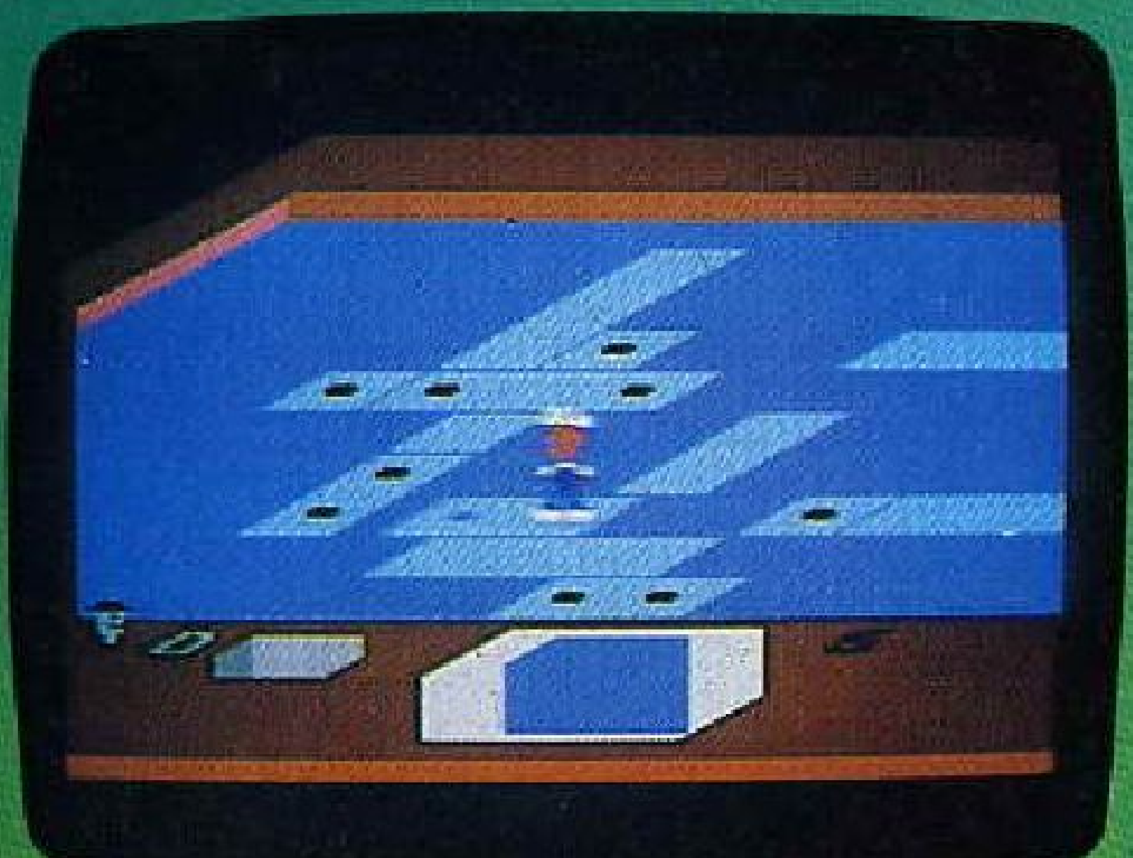
L'aventure peut commencer à présent. Le



dialogue avec l'ordinateur s'effectue en anglais courant mais vous ne pouvez réaliser qu'une action à la fois. Au cours de votre exploration, vous rencontrez un certain nombre de créatures. Certaines sont vraiment vos amies et vous pouvez leur faire exécuter un nombre variable d'actions à votre place, si vous vous y prenez bien. D'autres sont neutres, mais vous pouvez



primes, d'autres vous rapportent un ouvrier supplémentaire ; et le chemin du retour n'est pas toujours évident à retrouver. Rester coincé au bout d'une solive à 60 mètres d'altitude n'est pas la situation rêvée pour qui souffre du vertige. Heureusement, un schéma (à option selon les étages) vous indique un plan de montage judicieux. Une fois le travail terminé, vous empruntez un ascenseur hydraulique pour passer au niveau supérieur. Un fond musical très agréable pour un jeu de construction pas aussi simple qu'il en a l'air. (Cassette Activision pour *CBM 64*.)

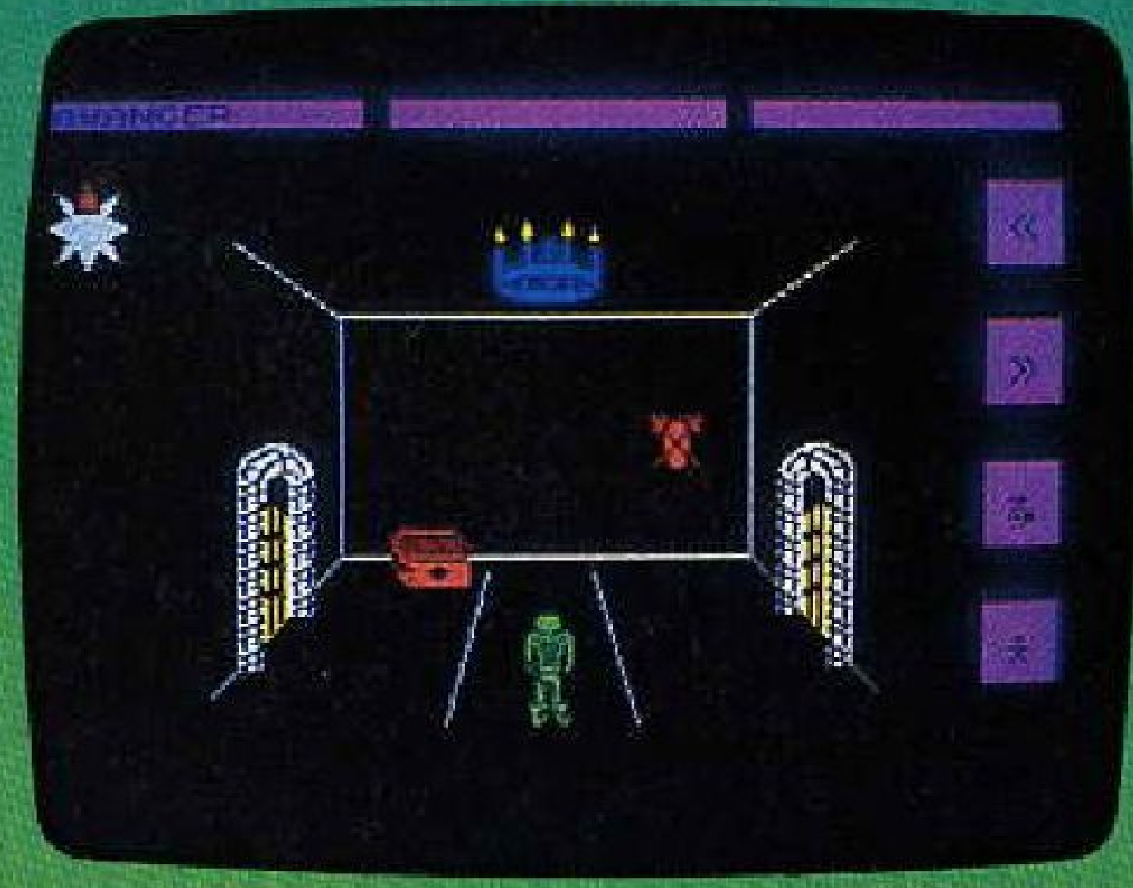


Type : Stratégie
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : n.c.

THESAURUS

Trésor caché

Les possesseurs de *MO5* sont à la fête. Au moment où Loriciels sort une version de *l'Aigle d'or* pour leur micro, une toute jeune société arrive avec un jeu d'aventure graphique, qu'il est difficile de ne pas comparer à son illustre prédécesseur. *Thesaurus* propose de partir à la recherche d'un trésor caché dans un château empli de coffres aux contenus forts intéressants et hanté de monstres très cruels. Le graphisme est superbe, même s'il rappelle étrangement celui de *l'Aigle d'or*. Le château comporte vingt salles en trois niveaux. Ce chiffre n'est pas trop élevé, mais le labyrinthe est pourtant complexe. D'autant que *Thesaurus* comporte deux particularités intéressantes : on voit toujours les pièces avec les yeux du personnage. S'il se retourne, on voit la pièce sous un nouvel angle. Et surtout le jeu est différent à chaque partie, puisque le plan, les monstres et leurs emplacements sont calculés par l'ordinateur de façon aléatoire. A chaque fois que le héros meurt, on retrouve de nouvelles conditions. Et lorsque l'on arrive au bout du parcourt vivant, le plaisir du jeu reste intact pour des parties ultérieures.



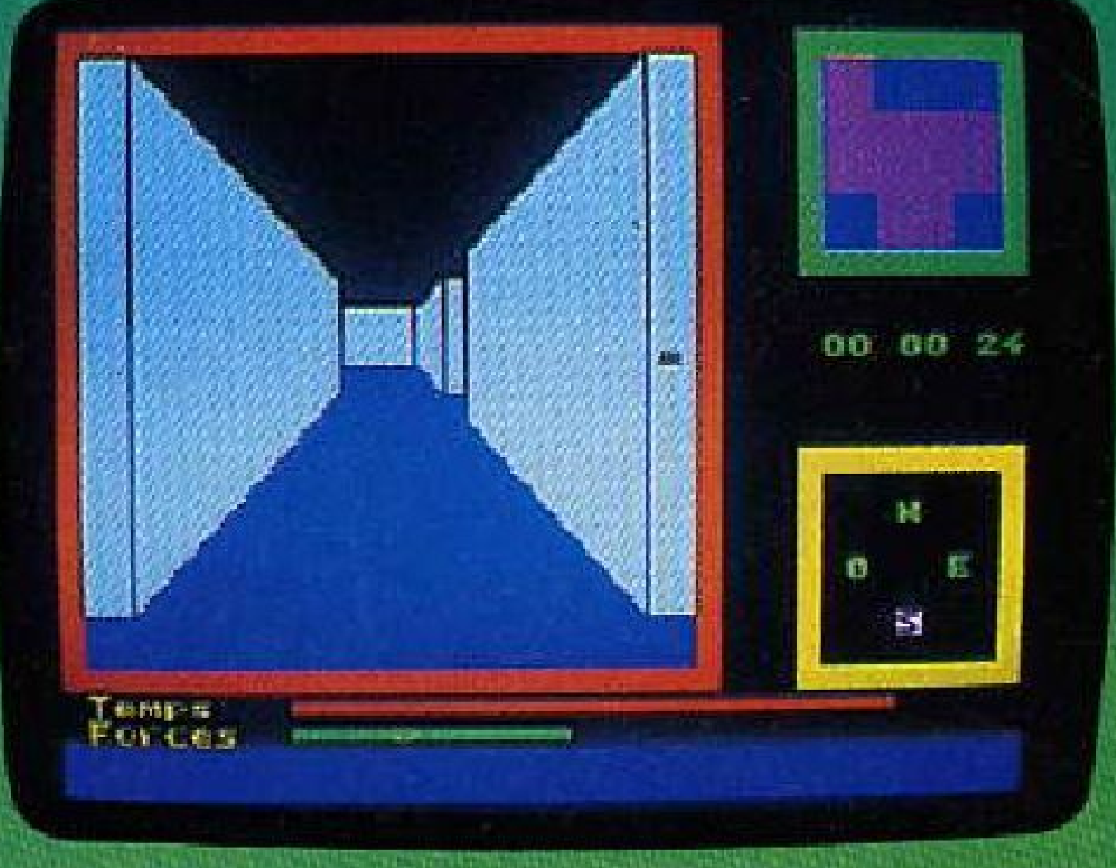
Thesaurus n'est pas un jeu d'aventure pour amateurs de nuits blanches. Les parties sont rapides — compter une bonne après-midi au début —, ce qui explique l'absence de possibilité de sauvegarde de la partie en cours. Mais c'est un jeu vivant, qui utilise le crayon optique exclusivement, et dont le vocabulaire est connu. On pourra regretter une action un peu répétitive, mais *Thesaurus* reste une véritable grande réussite. Et faire « tenir » un tel logiciel dans un *MO5* et surtout dans un *TO7* (avec quelques petites simplifications) est un véritable tour de force. (Cassette Minipuce pour *MO5*. *existe également pour TO7/70* et pour *TO7* avec extension 16 K)

Type : jeu d'aventure graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

DEDAL

Jeu de glaces

Dédal est un jeu d'adresse qui, bien que classique, se révèle très attrayant. Prisonnier dans un labyrinthe, vous devez en sortir en temps limité. Cela paraît tout simple mais ce n'est guère facile : l'énergie qui vous est attribuée à chaque partie diminue dangereusement lorsque vous rencontrez un des nombreux obstacles qui parsèment les galeries. Au début du jeu, le plan du labyrinthe s'affiche à l'écran : une quinzaine de secondes au niveau le plus facile, même pas une seconde au niveau le plus élevé. Le décor uniforme des couloirs rappelle un jeu de glaces. Vous avez sans cesse l'impression de passer et repasser aux mêmes endroits. Sur la gauche de l'écran, une boussole, piètre consolation, vous indique votre direction et un petit écran vous dévoile la partie restreinte du labyrinthe dans laquelle vous évoluez. En fin de partie, suprême raffinement, l'ordinateur vous fait revivre votre parcours sur le plan complet du labyrinthe : vous vous verrez tourner en rond, errer à l'aveuglette, de quoi faire rire aux éclats les autres partenaires



de ce jeu collectifs ! (Cassette Infogrames pour *Oric 1/Atmos*.)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

DRACONIAN

Vengeur

Une terrible guerre spatiale a éclaté. La bataille n'a malheureusement pas tourné à votre avantage et nombre de vos compatriotes se sont vus capturer par vos ennemis. Ils sont retenus prisonniers dans les bases spatiales de l'adversaire. Vous demeurez le seul combattant de votre groupe.
Votre mission consiste à détruire vos ennemis et à libérer le maximum de prisonniers. Mais cela risque de ne pas être de tout repos. En effet, les envahisseurs ont semé un grand nombre de mines. Si par malheur vous touchez l'une d'elles, elle explose immédiatement et vous avec. Vous devrez donc les détruire à l'aide de votre canon laser ou les éviter. Attention, si vous vous trouvez trop près au moment de l'explosion, l'impact des débris anéantira aussi votre vaisseau.
En plus des mines, vos ennemis ont aussi lâché toute une armada de dragons volants qui vous poursuivent pour vous tuer. Vous devez leur tirer dessus pour vous en débarrasser. Il faut vous méfier de même des ▶

pratiquement pas servi. Excellent état. 2 200 F au lieu de 3 200 F. **Laurent SARFATI, 3, rue Lyautey, 75016 Paris. Tél. : (1) 288.58.92.**

V04/023 — Vends Commodore 64 neuf, Noël 84 + magnéto + module Pal/Secam péritel + 3 K7, valeur 4 200 F. Le tout : 3 000 F. Sans module Secam 2 500 F. **Jérôme DELAHAYE, 10, allée des Daims, 91800 Brunoy. Tél. : (6) 046.85.78.**

V04/024 — CBM 64. Echange programmes (500) action, aventure, utilitaires, jeux, très récents... sur disques. Env. liste. **Francis, Fab. et Fred COUSIN, 4, rue Maryse-Bastié, 41100 Vendôme. Tél. : (54) 77.25.13 (le week-end).**

V04/025 — Vends Atari 2600 + 10 K7, 990 F + 1 Proline tr. bon ét. Atari 1010 + 80 jeux, 1 200 F. Echange logiciels pour Atari 800/900 XL sur disques. **Rémy PAYEN, 34, avenue de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : (55) 76.52.11.**

V04/026 — Vends console CBS 2 7 K7 (river Raid, Q*Bert, Time Pilot, Zaxxon, Omega Race, Cosmic Advenger et Donkey Kong). Le tout 1 000 F. **Rafael GONZALEZ HURTADO, Résidence d'Hennemont 132 D, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (3) 061.01.90.**

V04/027 — Vends Commodore 64 Secam péritel + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + livres + 1 joystick + 700 programmes (utilit., jeux) + doc. Le tout pour 7 000 F, à débattre. **Jacques NIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : (1) 579.88.12.**

V04/028 - Vends VCS Atari complet, très bon état : 700 F + 15 K7 : Berzerk et Astéroid (180 F) ; Mrs Pac Man (210 F) + Adventure, Amidar, Star Raider, Star War, River Raid, etc. (65 F). **Frédéric LANGLOIS, Hameau de Chanteloup Girolles, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : (38) 85.47.18 (après 20 h 00).**

V04/029 - Vends Oric Atmos péritel + magneto + 40 logiciels + moniteur couleur 36-CM : 5 000 F (sans moniteur : 2 500 F). **Stéphane BOMBARD, 76, rue des Sarments à Chanteau, 45400 Fleury-les-Aubray. Tél. : (38) 75.03.21.**

V04/030 — Affaire ! Vends vidéopac G 7200 écran incorporé + cordon péritel + 10 K7 (1, 4, 9, 16, 20, 22, 36, 38, 39, super Cobra) + manettes, bon état : 1 500 F le tout. **Jean-Marc BOUAZIZ, 8, rue A. Fleming, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (01) 661.67.90**

V04/031 — Urgent ! Apple IIe vends 30 jeux. Prix d'ensemble : 3 000 F (Summer games, Skyfox, Bruce Lee, etc.). **Jean-Pierre RIVIERE, 5, rue d'Annam, 75020 Paris. Tél. : 366.97.49.**

V12/41 — Vends console Vectrex plus toutes les K7 soit 18 au total pour 3 500 F le tout ou vends les K7 au détail. **Thierry LAURENT, 3, rue Jean-Giraudoux, 95200 Sarcelles. Tél. : 994.15.64.**

ACHATS

A03/005 — Achète manette de jeu Vectrex et cartouches : Scramble, Football, Flipper. **Alain COSSAVELLA, 144, route de Montelier, 26000 Valence. Tél. : (75) 42.46.80. (soir après 20 H)**

A038/123 — Achète VCS Atari + 2 K7 300 F + K7 30 F. A l'unité ou en lot avec notices, ou Vectrex + 3 K7 300 F. Cherche moniteur ou télé couleur Péritel 1 000 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Bonin, Noisy-le-Sec 93130. Tél. : (1) 847.95.29.**

A12/38 — Achète K7 compatibles Atari 800 XL + K7 pour CBS Coleco sauf les 16 premières sorties, déjà achetées, ainsi que Rocky. Faire offres : **Joseph AUBANESE, 18, rue Saint-Pétersbourg, 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 25.25.21.**

A04/01 — Cherche nombreux programmes pour MZ 700 Sharp. **Patrick DORCE, quartier de la Droume, 84300 Cavaillon. Tél. : (16) 90 71.48.06.**

A04/02 — Cherche drive 810 Atari, vends prg. Atari 800. Tarif exceptionnel : 15 F. Le prg. disq ou K7 + frais d'envoi compris ! Possède + de 550 bons prg. **Tél. : (1) 534.95.55.**

A04/03 — Cherche cartouche Basic pour Atari 800 faire proposition. Tél. : 952.90.04. **Jean-Noël GIRAUD, 10, rue de Vienne, 93000 Bobigny. Tél. : 952.90.04.**

CLUBS

C02/018 — Adepte de l'Oric, vous ne connaissez pas encore le club Gremlin Graphics ? Mais, demandez donc sa documentation (astuces, nouveaux log., etc.). **Laurent COUTURIER, 52, rue de la Gare, 18570 La Chapelle-St-Ursin. Tél. : (48) 26.46.43.**

C02/019 — Recherche possesseurs de CBS Adam qui seraient sympa de me donner ou vendre des programmes (jeux, utilitaires, etc.) Urgent, merci. **Michel DURAND, résidence Bellevue C3, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 66.59.32.**

C02/020 — Cherche possesseurs de Spectrum 48 K dans la région de Vichy pour échanges de programmes. **Yves BAYARD, 41, rue Fernand-Lafaye, 03300 Cusset. Tél. : (70) 98.85.84.**

C02/021 — Cherche intéressés pour former club Spectrum, dans la région Cotentin uniquement, pour échanger idées tous niveaux. **Benjamin HERARD, villa La Coque-Hardie, Le Pont-Bleu, 50380 Saint-Pair-sur-Mer.**

C02/022 — Super ! Club vient de créer une revue de + de 30 pages, avec + de 15 rubriques pour votre O/I, dans toute la France ! Renseignez-vous ! **Fabrice BORNAREL, château du Roquet, 01600 Trévoux. Tél. : (74) 00.36.66.**

C02/023 — Cherche possesseurs d'Amstrad région lyonnaise pour échange programmes et logiciels. **François-Xavier MOREL, 13, rue du Gouvernement, 01600 Trévoux. Tél. : (74) 00.10.60.**

C02/024 — Recherche possesseurs de MSX pour former un club : échange et créations de jeux et de programmes, si possible dans la région parisienne. **Ariel MALKA, 9, villa d'Este, apt. 2085, Paris Cedex 13. Tél. : 583.96.14.**

C02/025 — Cherche personnes pour former un club Commodore 64 par correspondance : échange de routine et de jeux possible. **Michel COULON, 6, place de l'Eglise, 14760 Bretteville-sur-Odon. Tél. : (31) 073.85.73.**

C02/026 — Club IBM PC possède + de 1 000 programmes, cherche contacts avec utilisateurs d'IBM PC ou compatibles. **Gérard HO, 54, rue Salvador-Allende, 91390 Morsang/Orge. Tél. : (6) 904.07.90.**

C02/027 — Ouverture d'un club Micro-Atari pour échange de logiciels, d'idées ou autres. Donnons aussi cours de Basic. Possédons 2 Atari 800 XL, 1 600 XL, 9 lecteurs K7, 1 lecteur disq et 1 synthétiseur de paroles. **Xavier PODEVIN, 16, rue du 11-Novembre, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : (20) 35.44.33.**

C02/028 — Aimerais échanger idées sur ZX 81 ou échanger programmes (Argolath, 3D Nort, Crazy-Kong, Rex... + de 10). Pour en savoir plus, téléphonez rapidement. **Etienne ROCHÉ, 17, rue Pasteur, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 877.85.92.**

C02/029 — Cherche programmeurs, en lang. mach., sur Spectrum, Amstrad, C 64, Oric, MO 5 pour réalisation programmes inédits. **Alexandre KUSIC, 5, rue du Paquier, 74000 Annecy. Tél. : (50) 45.31.09.**

C02/030 — Cherche jeunes programmeurs (13-16 ans) pour créer en commun des logiciels de jeux (Arcade, Role, Aventure...) et les faire éditer. Joindre 2,10 F. **Sylvain SAUTY, rue Paul-Baroux, 80330 Longueau. Tél. : (22) 146.13.15.**

C02/031 — Recherche, rég. Amiens, poss. ZX Spectrum pour collaboration et m'aider à apprendre à progr. Poss. de dépl., cherche aussi logiciels, env. liste. **Alain APERS, 4, rue du 8-Août-1918, 1er étage, 80110 Moreuil (Somme). Tél. : (22) 09.85.67.**

C02/032 — Cherche adresses magasins Micro, rég. Arlon, Luxembourg, ayant grand choix hard et soft pour Spectrum. **Christian GOSSMANN, 8A, avenue Vauban, 57100 Thionville.**

C02/033 — Club Texas Oric, par correspondance, cherche nouveaux membres. Réponse assurée. **Marc RAYNAUD, 5 bis, imp. J.-Bart, 78800 Houilles.**

C02/034 — Atari cherche corres. pour échan. trucs et astuces. Dispose de soft Basic et de jeux en assembleur. Désire fonder un club. **Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne/Seine. Tél. : (06) 423.35.34.**

C02/035 — Possesseurs ZX Spectrum, CBM 64, venez nous rejoindre ou écrivez ; nous recherchons aussi matériel gratuit, même usagé. **Jean-Yves, Club INFOSOFT-DERAEDT, Crimont 80A, 7890 Ellezelles ou quai des Salines 18, 7500 Tournai (Belgique). Tél. : (06) 8/54.22.41 (le week-end).**

C03/001 — Qlass, club QL, ventes, échanges, etc. Si vous voulez vendre un programme ou pour tout renseignement : joignez une enveloppe timbrée obligatoirement. **Erwan MOYSAN, Qlass résidence le Drezen, bât. B, 56400 Auray. Tél. : (97) 56.38.21.**

C04/001 — Pour Commodore 64, création club COMAL 80. Ce super langage (Basic structuré + logo) est gratuit. Ecrire avec env. timbrée à : **René BODO, rue principale Grundviller, 57510 Puttelange aux lacs.**

C04/002 — Cherche possesseurs d'Adam ou de console C.B.S. pour fonder un club dans la Somme (scores, échanges, tournois...). **Pascal CIRIER, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél. : (22) 28.50.43.**

C04/003 — Loisimicro c'est un nouveau club informatique qui vient de s'ouvrir à Toulon, il se situe à l'Aumônerie du C.E.S. Ste Musse, rue Ste Claire Deville, 83100 Toulon. Pour tous renseignements, téléphoner au : **(94) 20.42.64. ou écrire à Philippe DELSINNE, « Les Ferrages » bât. A, avenue Pasteur, 83160 La Valette du Var.**

TOURNOIS

T01/001 — Si tu bats ces scores, bravo ! Vectex : Flipper Pinball : 884 815 ; Webwarb : 3 837 319 ; Humanoïdes : PHC 28 SMSX ; Sanxo : Golf : + 11, + 18, + 26. **Vincent PLANCHON, 47, rue Nollet, 75017 Paris. Tél. : (1) 627.07.160.**

T01/002 — J'organise chaque mois des tournois sur Vectrex. J'ai plusieurs K7 et attends vos scores. Bouches-du-Rhône uniquement. Merci d'avance. **Gildas NOE, 6, avenue Marx-Dormoy, 13560 Senas.**

T01/003 — J'ai fait 16 700 points à Orion sur Oric Atmos. Communiquez-moi vos résultats. **Christophe MATIN, 16, rue Albert-Lebrun, Tournan-en-Brie. Tél. : (06) 407.26.50.**

T02/004 — Cherche personnes pouvant faire tournois. Résultat par téléphone. Ordinateur : Videopac + K7 : 2-44-20-18-55. **Emmanuel EBRILLE, quartier Les Canneblers, 06550 La Roquette-sur-Siagne. Tél. : (93) 75.73.57.**

T02/005 — Récompense le meilleur joueur de « Waydor » Oric/Atmos. Donnez-moi des détails. Classement des 10 premiers sur demande. **Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.**

T02/006 — Voici mes scores : Mouse Trap : 11 270 000, Q*Bert : 585 000, Venture : 2 800 000, Pitstop (me contacter) et nombreux autres jeux, tous sur CBS. Ecrivez-moi. **Emmanuel BUTIN, 2B, square Croix-Gauthier, 42400 Saint-Chamond (Loire). Tél. : (77) 22.76.24.**

T02/007 — Organise tournois par correspondance sur CBS. Téléphonez et demandez (à partir de 19 h). **Jean-Pascal LEPRETRÉ, 28, rue de la République, 76210 Bolbec.**

ÉCHANGES

E02/551 — Possède plus de 150 logiciels pour Oric Atmos et Oric 1. Cherche échanges. **Lyon. Tél. : (7) 854.22.45.**

E02/552 — Echange K7 Atari Jedi et Night Driver contre programmes MOS (Airbus, Pengo, Mandragore, etc.) ou les vends 250 F les deux. Vends livre pour Oric. **Jean-Marc ASSOUS, 6, square Jean-Esquiroc, 94000 Créteil. Tél. : 339.19.09.**

E02/553 — Possesseur d'Alice + 16 K, cherche correspondants pour échanges de programmes et astuces en L.M. Merci d'avance. **Thomas DELIGNY, 14 bis, rue des Sablons, 60200 Compiègne. Tél. : (4) 420.09.61.**

E02/554 — Possesseur Atari 800 XL, désire échanger jeux sur K7. **Olivier NOMBRET, 7, rue des Coupances, 18230 St-Doulchard. Tél. : (48) 24.29.64.**

E02/555 — Urgent ! Echange ou vends jeux électronique, de société, d'enfants assez jeunes : Spideys, Stranges, Novas, Titans, Mickeys, etc., contre K7 Atari. **Jérôme DE COCK, 88 bis, allée de Barcelone, 31000 Toulouse. Tél. : (61) 21.74.15 (après 19 h en semaine).**

E02/556 — Echange K7 Atari (Centipède, Chopper Command, Berzerk, Space Inv.) contre autre K7. Achète à prix intér. logiciels de jeux pour Yeno SC 3000. **Franck GIROD, 220, rue de l'Epinguy, 74300 Cluses.**

E02/557 — CBM 64 échange ou vends programmes sur disq ou K7 (Math, Anglais, Dallas, Hes games... 350 pro-

Cartouches célèbres sur consoles aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon. Voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Bridge player : pour bridgeur d'écran, un jeu utilisant les conventions de *Stayman* et *Blackwood* auxquelles les propriétaires de *Spectrum* ont pu s'initier. (K7 CP Software pour *Amstrad* - Intérêt : ★★★ - Prix : B).



Echec 3.7 : a vous de mater votre *MO 5*, vous avez le choix parmi 24 niveaux de jeu et la possibilité de sauver la partie pour réoxygéner vos méninges. (K7 Cobrasoft pour *MO 5* - Intérêt : ★★★★ - Prix : B).



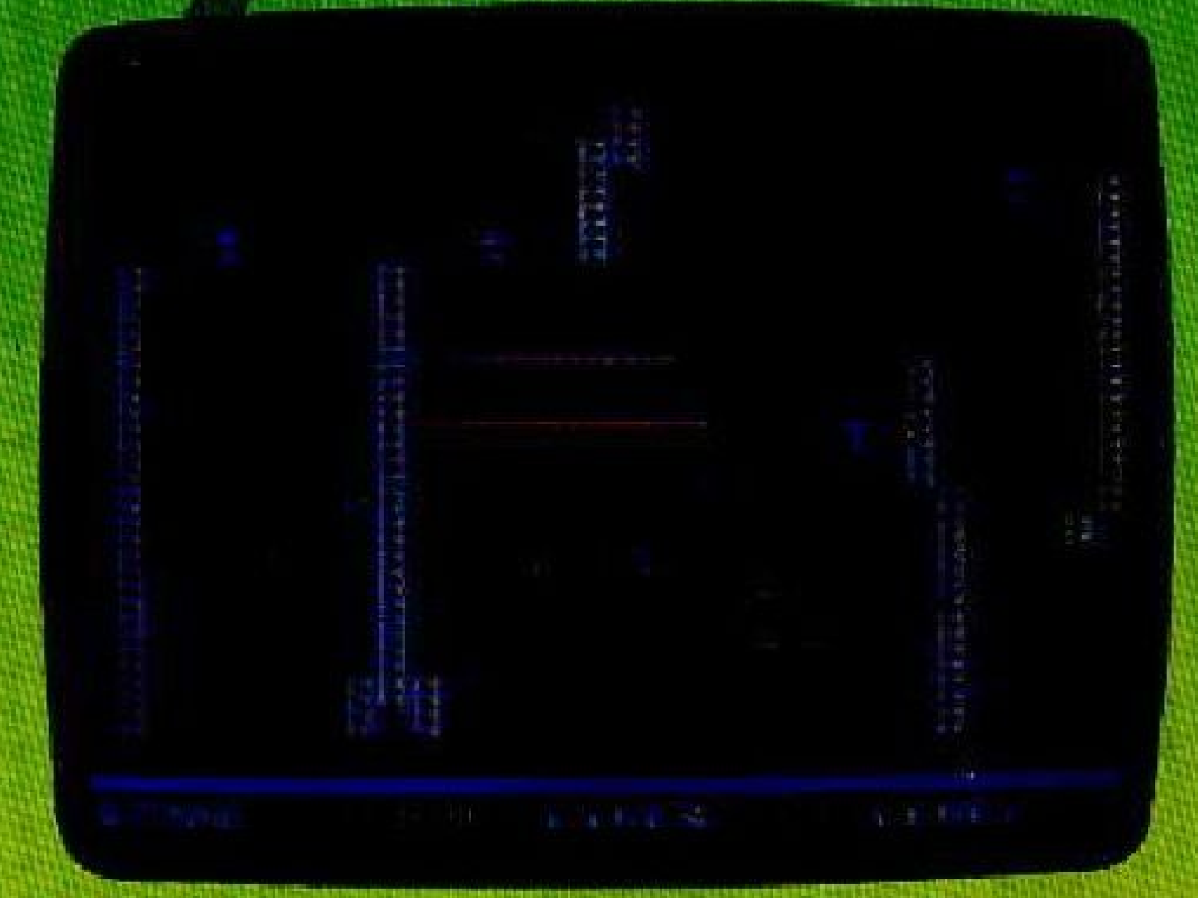
Le diamant de Kheops : plus jeu d'action que logiciel d'aventure, ce programme fait appel à l'adresse (rapidité de vos déplacements) et à la patience. (K7 Sprites pour *Oric I/Atmos* - Intérêt : ★★★ - Prix : B).



Manic miner : Willy, le mineur nous emmène 20000 lieues sous les terres conquérir des trésors. Un grand classique. (K7 Software projets pour *MSX* - Intérêt : ★★★ - Prix : B).



Frelon : pourchassé par les tanks et avions ennemis, parviendrez-vous à ouvrir la route à votre armée ?... Un logiciel 100 % action. (K7 Loriciels pour *Oric I/Atmos* - Intérêt : ★★★ - Prix : B).



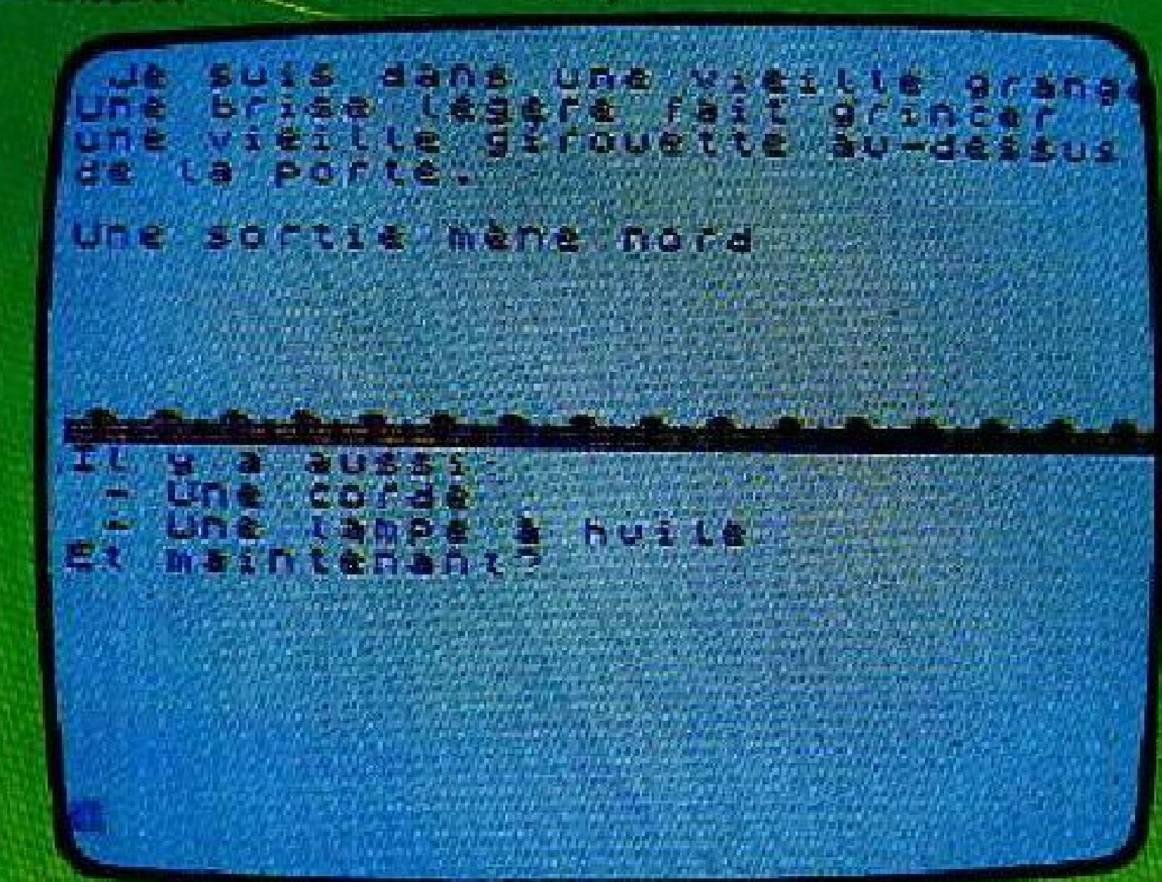
Lode Runner : parcourez les différents étages du monde souterrain pour vous approprier les lingots d'or. (K7 Software Projects/Run Informatique pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★★ - Prix : A).



Match point : à vous les *lobs*, *passing-shots* et autres *aces*. Enfin la version pour *C 64* de ce très bon jeu qui a obtenu un Tilt d'or sur *Spectrum*. (K7 Psion pour *C 64* - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



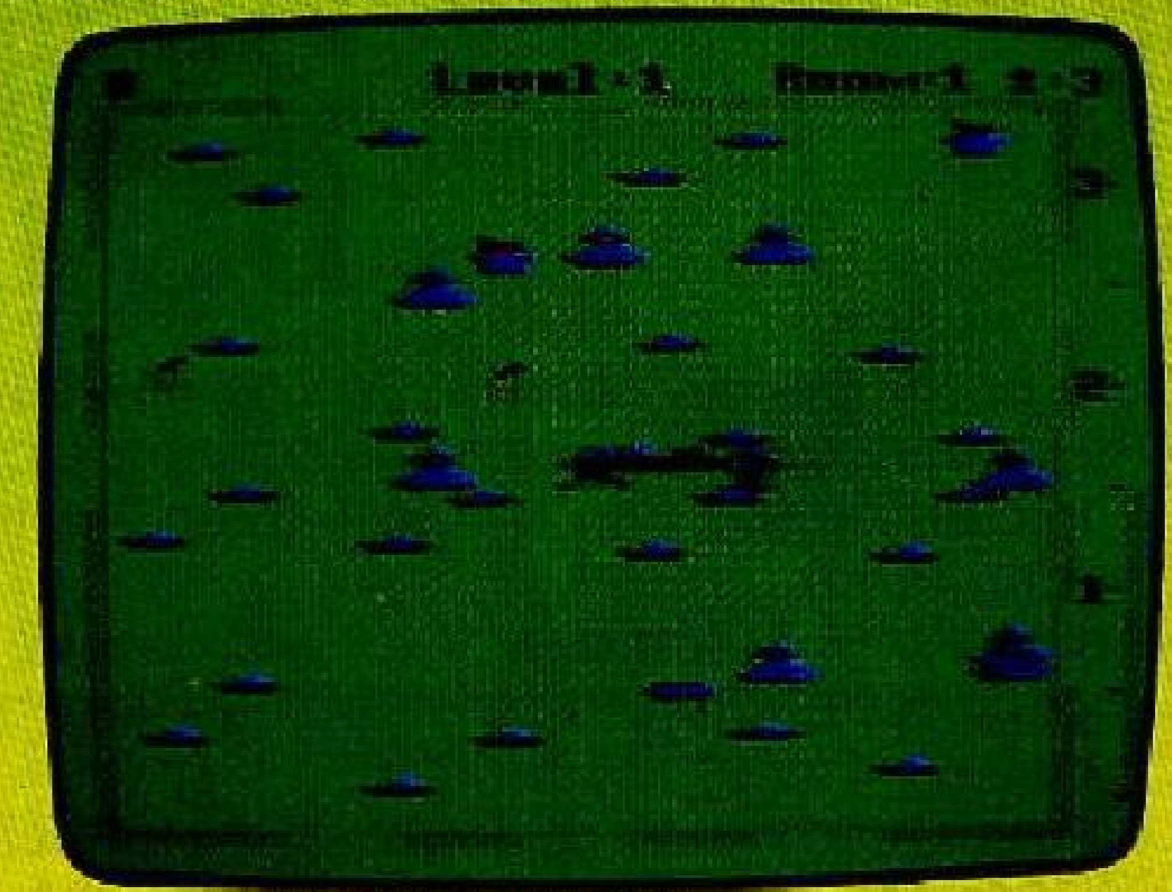
Don't Press the Letter Q : neuf joueurs pourront participer à ce jeu qui, bien que classique, ne manque pas de complexité. (K7 IJK/No Man's Land pour *Oric I/Atmos* - Intérêt : ★★★★ - Prix : A).



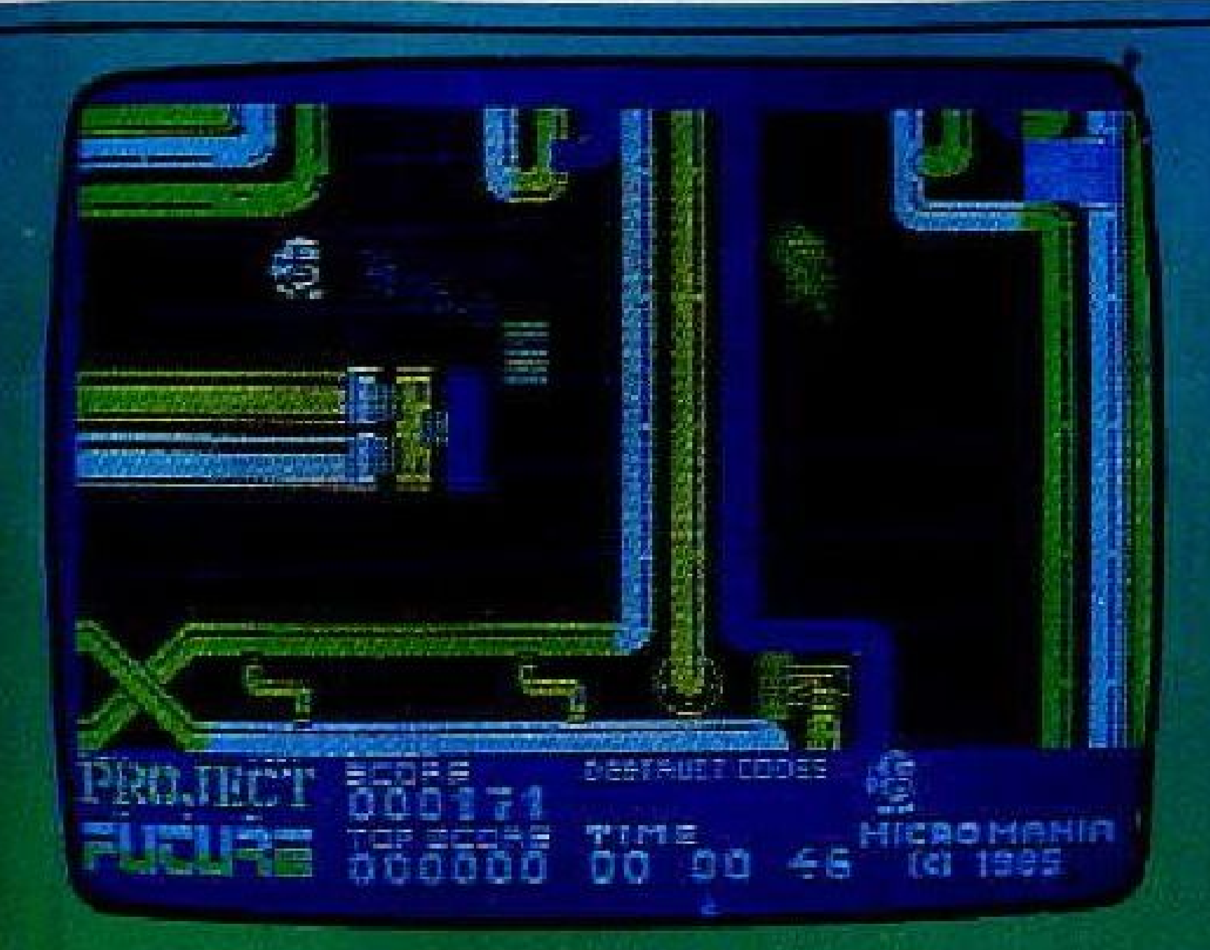
La ville fantôme : vous êtes au Far West et vous devez retrouver une mine d'or. Un bon programme d'initiation aux jeux d'aventures. (K7 Les Aventures/Coconut pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★ - Prix : A).



Lombrix : guidez le ver dans le labyrinthe. Mais prenez-garde qu'en grandissant, il ne soit pas amené à se dévorer lui-même. (K7 Ere Informatique pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★ - Prix : A).



Mudpies : parcourez les différents écrans et récupérez toutes les tartes que vous pourrez découvrir, sans vous faire capturer. (K7 Microdeal/Goal Computer pour *Dragon 32* - Intérêt : ★★★ - Prix : B).



Project future : vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles du vaisseau, malgré les nombreux gardiens. (K7 Micromania/Coconut pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★ - Prix : A).



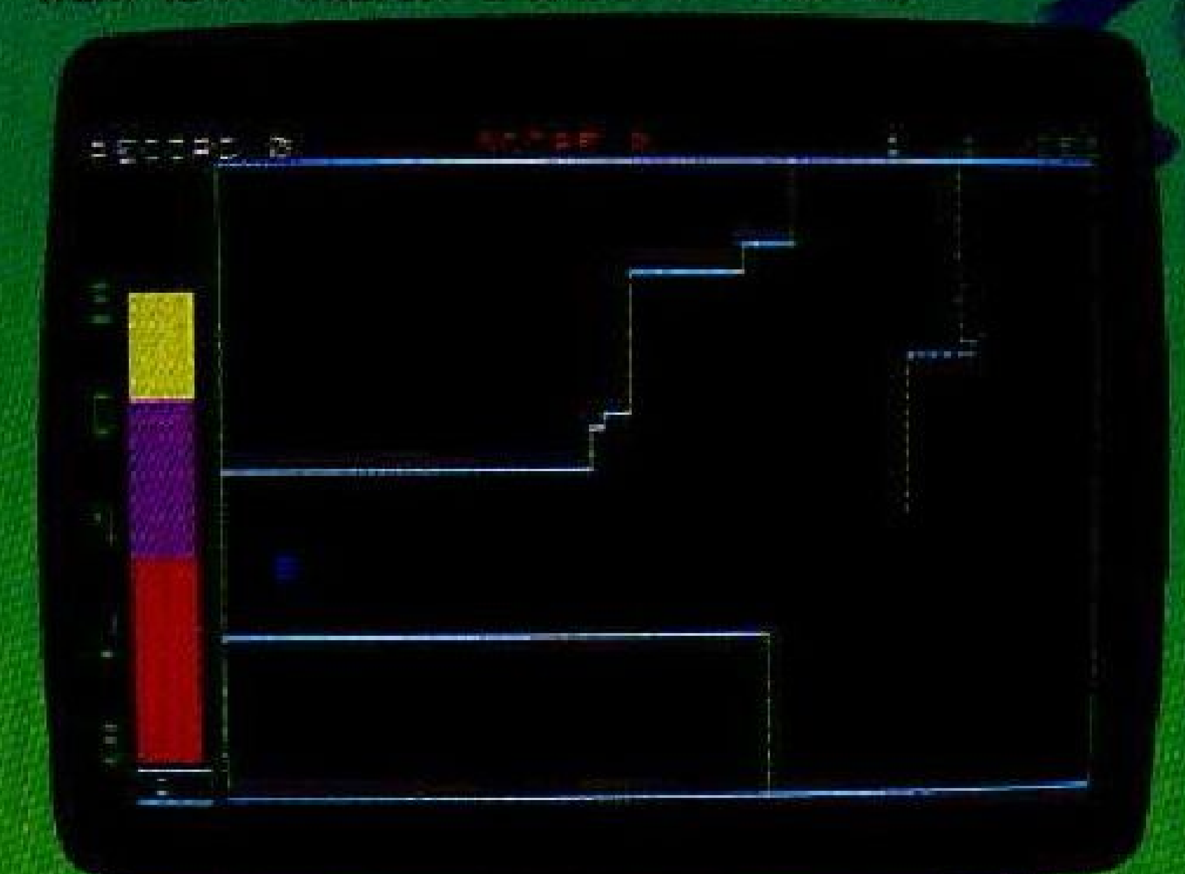
Raid over Moscow : cette adaptation (voir Tilt n° 20) est un peu moins performante graphiquement, mais reste bonne. (K7 U.S. Gold/No Man's Land pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



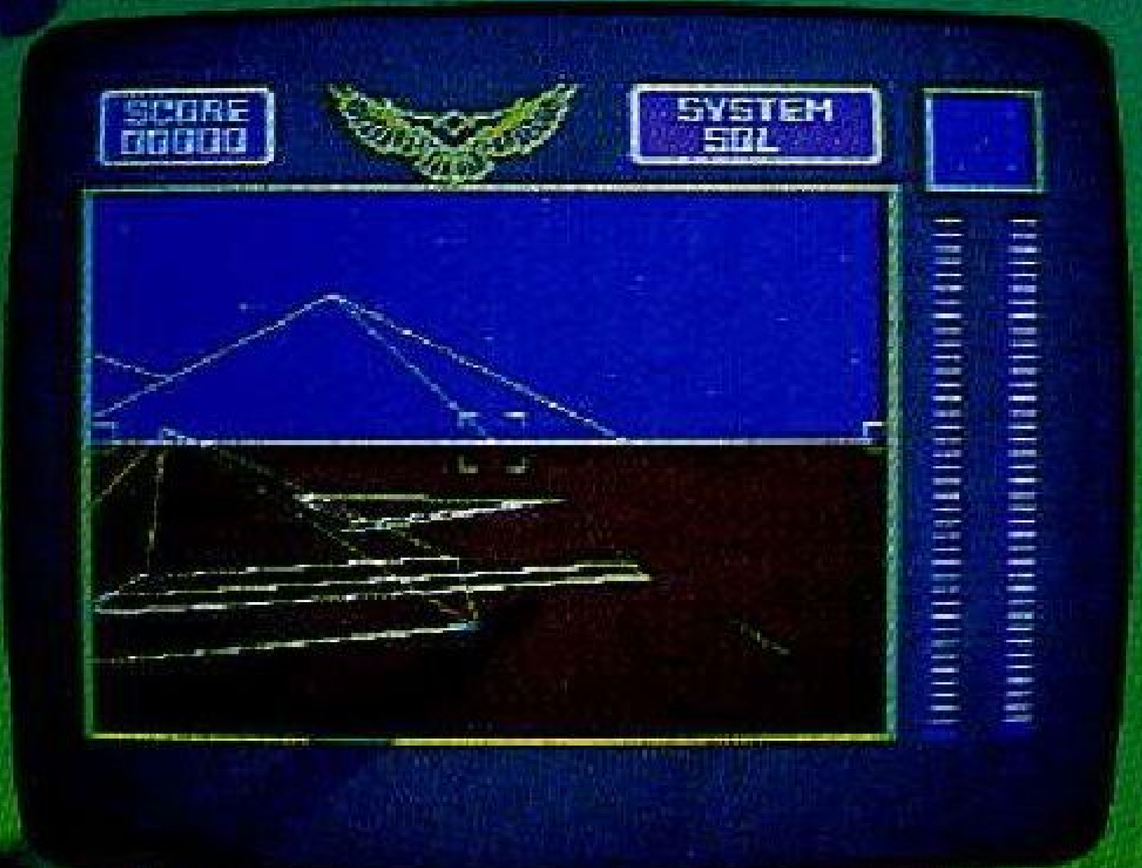
Sentinel : une bataille intergalactique des plus mouvementée. Les graphismes 3 D sont excellents et l'animation ne manque pas de vitalité. (K7 Synsoft/No Man's Land pour *C 64* - Intérêt : ★★★★ - Prix : B).



Série noire : la victime habite au 21. Parviendrez-vous à la trucider, à lui voler ses économies et à embrasser l'élue de votre cœur. (K7 Microapplication pour *Amstrad* - Intérêt : ★★★★ - Prix : B).



Spix : trois degrés de difficulté pour ce logiciel où se ls l'adresse et la stratégie de vos déplacements vous apporteront le succès. (K7 Infogrammes pour *MO 5* et *TO 7* (+ 16 K) - Intérêt : ★★★ - Prix : B).



Stellar 7 : le graphisme de ce jeu d'action est d'une spécialité qui laisse plus de place à l'adresse et à la stratégie qu'à l'action. (Disquette U.S. Gold/No Man's Land pour *C 64* - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



The house of Jack Built : adresse et persévérance pour cette vingtaine de tableaux, au graphisme éloquent. (K7 Thor Computer/Run Informatique pour *C 64* - Intérêt : ★★★★ - Prix : B).



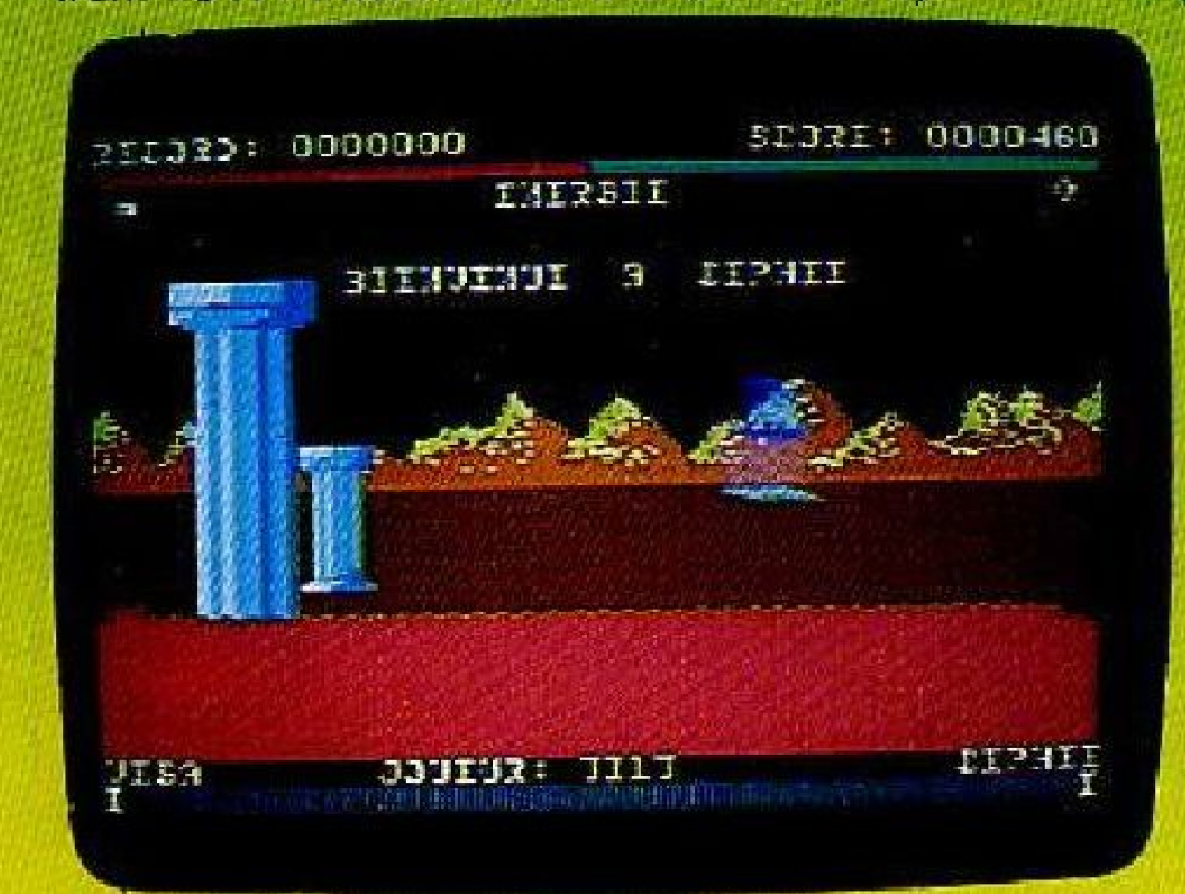
The witch's Cauldron : une sorcière vous a transformé en crapaud ! Un bon jeu d'aventure, aux graphismes de qualité. (K7 Mikro-Gen/Ren Informatique pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



Trouble in store : dans un grand magasin, votre but est de collecter l'argent des caisses enregistreuses. Un jeu mouvementé. Graphisme convainquant. (K7 Orpheus pour *Oric I/Atmos* - Intérêt : ★★★ - Prix : A).



Tube way army : vous devez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et détruire leurs installations. Une bonne version de Scramble. (K7 Cristal/Goal Computer pour *Dragon 32* - Intérêt : ★★★★ - Prix : B).



Vega : un jeu 100 % en langage machine qui vous fait parcourir 50 étapes et essuyer 50 attaques. Vous circulez dans un véhicule polymorphe. (K7 Loriciels pour *C 64* - Intérêt : ★★★ - Prix : n.c.).



Zaxxon : cette adaptation n'est pas une complète réussite et les graphismes paraissent un peu ternes à côté des versions originales. (K7 Sega/No Man's Land pour *Spectrum 48 K* - Intérêt : ★★★★ - Prix : B).



MICRO, ÉCO... BOBO !

Lorsque l'information traduit, jour après jour, l'évolution de la crise économique, du chômage et de l'inflation, qui n'a jamais souhaité prendre les rênes du pouvoir pour tester ses propres capacités de gestionnaire ? Il faudrait... il n'y a qu'à... on devrait... ! et bien, à vous de jouer et.. gare à la grève !

Financiers de Wall street, émirs richissimes, japonais implacables, américaines somptueuses diplômés des plus grandes écoles de marketing n'ont qu'à bien se tenir : les micro-ordinateurs se lancent dans la course au pouvoir et à l'argent. Pour les suivre, mieux vaut s'accrocher. Mais les résultats sont étonnants !

Les logiciels de simulations économiques se divisent en trois grandes catégories : gestion d'entreprise, gestion gouvernementale et économie-fiction. La forme la plus fréquente est sans aucun doute la gestion d'entreprise : vous voici à la tête d'une société en pleine expansion. Vous devez conserver une productivité suffisante à l'échelle internationale et faire progresser le rendement de votre entreprise dans les différents secteurs présentés. En ce qui concerne la gestion gouvernementale, vous lutterez, à l'échelle nationale, tant pour l'économie de votre pays que pour votre popularité. Politique oblige ! Quant à l'économie-fiction, il s'agit en fait de situations économiques réelles replacées dans un domaine imaginaire, telle la colonisation de nouvelles planètes...

Dans leur développement, ces logiciels présentent deux fils directeurs : les données économiques, financières et humaines de la situation proposée et le score obtenu par le joueur. Ainsi, certains programmes peuvent être considérés soit en tant que simples jeux de société, soit en tant que réelles simulations économiques. Dans le premier cas, point n'est besoin de se plonger dans les chiffres. Seul importe la victoire, même si cette dernière porte parfois préjudice à l'économie à long terme ainsi qu'aux hommes qui en dépendent. En revanche, si vous sentez vibrer en vous la vocation du maintien des conditions sociales et humaines, alors qu'à cela ne tienne : tous les chiffres sont là et il vous faudra une certaine expérience avant de voir fleurir votre popularité, symbole de réussite.

Tous ces logiciels sont d'une approche plus ou moins aisée, mais souvent facilitée par le rôle que tient votre ordinateur au cours de la partie. De façon générale, ces programmes admettent d'un à quatre joueurs. Cependant, pour comprendre rapidement les développements principaux du jeu, pour saisir tout de suite les raffinements de toute bonne gestion, il est fortement recommandé de laisser jouer, avec vous, votre ordinateur. Ce dernier possède, en effet, une profonde connaissance des milieux économiques. Familiarisez-vous tout d'abord avec le terrain avant de vous lancer, seul contre tous, dans le monde de l'argent. Le remaniement de tous ces logiciels est assez long et délicat. La multitude de tableaux, de ratios et pourcentages dans les différents domaines du jeu nécessitent de votre part une organisation efficace. Seront, bien entendu, favorisés les joueurs qui possèdent une imprimante : pour les autres, gardez votre calme et... prenez des notes ! La durée des parties est, de même, assez impressionnante. Cependant, certains logiciels vous laissent le soin de définir vous-même la période de votre contrat. Mais revenons-en au déroulement général d'une partie. Pour la grande majorité des logiciels présentés ci-dessous, l'action se divise en deux phases répétées tout au long du jeu. Vous entrez tout d'abord vos propositions relatives aux différents secteurs d'activité, modifications des ventes, création d'emplois, investissements, etc. Suit une phase de calcul effectuée par l'ordinateur qui traduit, sur votre entreprise, les conséquences de votre gestion. Ainsi, aucune possibilité n'est laissée au joueur pour revenir sur tel ou tel point. L'erreur ne se rattrape malheureusement que fort lentement au cours des prochaines décisions. Notons quand même que votre ordinateur refuse toute décision dont les conséquences seraient franchement dramatiques !



Businessman. — Vous voici à la tête d'Info-Gesti, petite industrie qui commercialise cinq produits de micro-informatique. Au sein de votre société, quatre postes sont à pourvoir : président, directeur de production, directeur du marketing et directeur financier. Si vous jouez seul, à vous de prendre la responsabilité de toutes les décisions. En début de partie, le menu général s'affiche à l'écran : c'est le comité directeur du premier trimestre de votre gestion. Première étape : la visualisation des tableaux. Il est impératif de prendre connaissance des données initialisées par l'ordinateur : prix de revient, bilans marketing et financier, calcul des pertes et profits... Le tableau des *warnings* réclame toute votre attention : il vous révèle les principales failles de votre entreprise. Tâchez d'y remédier le plus rapidement possible. C'est-à-dire dès le premier comité directeur. Pour ce faire, le menu général vous oriente vers trois voies d'action : décision de production, décision de marketing et décision ▶



MILLIONNAIRE OU MINISTRE DE L'ÉCONOMIE... EN DÉBUT DE JEU

financière. Après avoir rentré les corrections nécessaires, annoncez la fin du comité : l'ordinateur calcule alors les conséquences de votre gestion et affiche, sur votre demande, un score qui témoigne de votre réussite. Ce score tient compte de six points essentiels : profit, solvabilité, liquidité, autonomie, climat social et puissance des investissements.
Ces différents scores doivent, pour une réussite totale de votre gestion, atteindre, ou du moins se rapprocher, des maxima fixés par l'ordinateur. Notons que le fait de connaître avec précision votre progression dans les différents domaines de votre société permet à tout moment de corriger votre stratégie. Cumulées aux tableaux des *warnings*, ces données facilitent fortement la prise en main du logiciel.
En ce qui concerne les événements proposés, *Businessman* fait preuve d'un grand



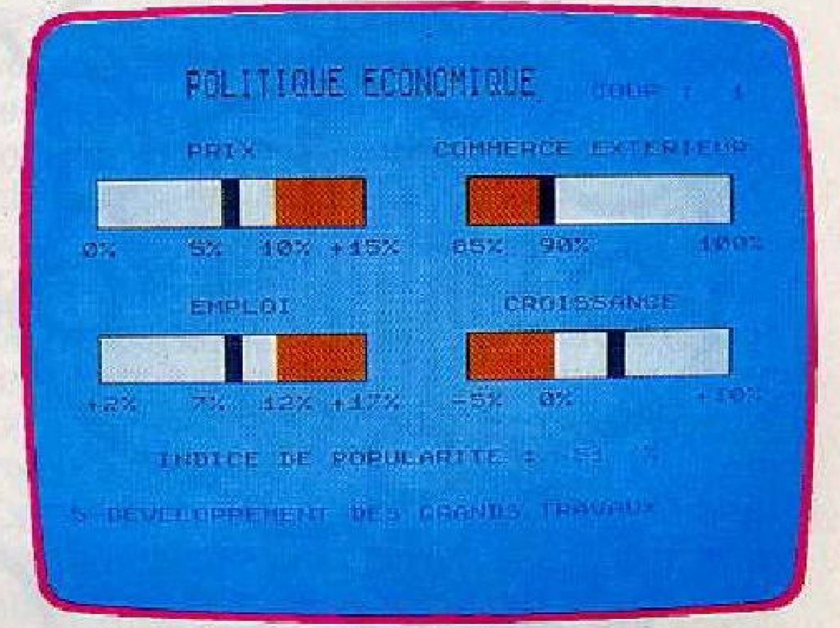
souci de réalisme : outre les données purement économiques d'une complexité intéressante, les événements extérieurs à la société ont une influence des plus intéressantes sur votre gestion. Ainsi, avant et après chaque comité directeur, l'ordinateur vous communique des informations sociales et financières comme l'inflation, les mots d'ordre de grève nationale, l'apparition de matériel concurrent, etc. Ajoutons à cela le rôle des banques à votre égard : la gestion de vos emprunts nécessite réflexion et perspicacité.
Toutes ces notions confèrent à *Businessman* un caractère professionnel tant par sa complexité que par le réalisme des situations proposées. Il est ainsi préférable de jouer, si possible, à plusieurs. Bien qu'il n'y ait alors aucune concurrence entre les différents partenaires (puisqu'il ne s'agit que d'une seule société), il n'est alors pas toujours aisé de conserver un équilibre satisfaisant entre les différents secteurs techniques et commerciaux.
C'est ainsi néanmoins que ce logiciel prendra toute son ampleur.
Devant le nombre impressionnant des données mises à la disposition des joueurs, nous avons apprécié tout particulièrement la clarté des tableaux ainsi que la rapidité d'analyse de l'ordinateur. Les bruitages, quant à eux, sont quasi inexistants. Il est bien plus facile de réfléchir en silence. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land pour *Oric I/Atmos*.)

Le Millionnaire. — Millionnaire, vous l'êtes en début de jeu ! Votre capital se monte exactement à 10 millions de francs. Vous avez décidé de vous lancer dans le monde de l'économie. Il ne vous reste qu'à choisir votre branche : de la production des cigarettes à la chimie industrielle, les possibilités sont multiples.
Baptisez votre société, vous voici président-directeur général.
Dès sa mise en fonctionnement, ce programme se singularise par les nombreux choix de jeu offerts aux participants : climat et conjoncture économique tout d'abord, qui varient, sur cinq degrés, de grand calme à la plus forte agitation. Vient ensuite la possibilité de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Pour la dernière solution, le niveau de votre concurrent reste à définir : « manager moyen », « manager confirmé » ou « manager spécialiste ». Ce déroulement du programme se fait par étapes dont la durée réelle n'est pas spécifiée. Les prévisions de marché vous sont, dans un premier temps, communiquées : il s'agit, en fait, d'intervalles de valeur relativement large et donc il faudra apprendre, au cours du jeu, à cerner le chiffre exact approché. A vous maintenant de préciser vos conditions de ges-



tion : ici encore, la manœuvre est fortement simplifiée par les indications fournies dans le programme : effort de productivité (de 0 à 3), budget publicitaire, etc. Votre politique définie, les calculs de prix de revient et votre nouvel avoir s'affichent à l'écran. Enfin, les machines tournent !
Production, ventes, pertes, les résultats commerciaux apparaissent sous forme de tableaux : les deux sociétés concurrentes s'affrontent alors en ce qui concerne la part du marché obtenu, les prix de vente pratiqués ainsi que le chiffre d'affaires global résultant de l'opération.
Ce logiciel est d'un abord très facile. Plus axé sur le jeu que sur la réalité économique, ses possibilités n'en sont pas pour autant restreintes. La partie contre l'ordinateur ne manque pas d'esprit de compétition, quant au jeu à deux partenaires, on y retrouve avec plaisir les joies de la concurrence...
Graphisme et bruitage, enfin, sont agréables et précis. Soulignons de même la rapidité de calcul de l'ordinateur qui conserve au programme une certaine vitalité. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land pour *Oric I/Atmos*.)

Politique économique. — Avant de condamner en bloc les agissements des politiciens, ce logiciel vous propose de tester vos propres capacités face à une situation des plus alarmantes.
Saurez-vous tenir le cap du redressement économique de votre pays, malgré les attaques sournoises d'une crise dévorante !



Politique économique est un programme de gestion gouvernementale. Vous voici ministre de l'économie et des finances : pour mener à bien votre mandat, vous êtes confronté à quinze événements consécutifs tels l'augmentation de l'épargne, la robotisation de l'industrie, l'augmentation des prix du pétrole, etc. Pour chacune de ces situations, vous avez le choix entre cinq solutions. La première s'intitule « laissez faire ». Il est évident que ses effets sont toujours désastreux... C'est en fait dans les quatre propositions restantes qu'il vous faut trouver le remède approprié. Votre temps de réponse est bien entendu limité : soixante secondes pour le niveau débutant, vingt pour les ministres chevronnés. Le jugement porté, par l'ordinateur, sur votre politique économique, se traduit en fait par quatre indices qui fluctuent au gré de vos agissements. Pour chacun d'eux, une zone rouge est fixée. Si l'un de vos indicateurs s'y arrête, c'est la démission immédiate de votre poste et la chute de votre ministère. Ces quatre domaines sont : la hausse des prix, le commerce extérieur, l'emploi et la croissance. En début de partie, vos indicateurs affichent une valeur médiane, signe d'une situation globale satisfaisante. Mais, si vous aimez la difficulté, choisissez donc l'option « position aléatoire ». Vous aurez alors à redresser une situation qui, bien que jamais désespérée, ne manquera pas de piquant... A chaque décision de votre ministère, les indicateurs oscillent du bon ou du mauvais côté. Mais, attention, les conséquences de vos actes ne se traduisent pas toujours de façon immédiate sur le bilan de santé du pays et les effets secondaires sont bien souvent les plus néfastes. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de ménager à tout instant votre popularité dont le taux est inscrit en bas de l'écran. Il est bien difficile de subordonner le redressement économique à la satisfaction des électeurs !
Dans un appréciable souci de réalisme, ce logiciel tient compte de toutes les difficultés qu'offre la scène politique. D'un maniement simple et sportif, la politique économique se métamorphosera vite en un jeu de réflexion fort captivant. (Cassette Answare Diffusion pour *TO 7*.)

Une affaire en or. — Lancez-vous dans le commerce de la compote, prenez en main la production et la distribution de cette denrée sur le marché européen. Vous êtes P.D.G. de la Apple Company avec, en poche, un capital de quelque 15 millions de francs. Le tableau de présentation du logiciel vous communique votre situation productive (nulle en début de jeu) ainsi que les diverses possibilités d'investissements proposés. En bas de l'écran, vous choisissez parmi les possibilités suivantes : acheter, vendre, produire, investir, modifier, ainsi que les deux fonctions « aide » et « score » dont nous reparlerons plus tard. Afin de donner vie à votre entreprise, la première chose à faire est, bien entendu, d'embaucher votre personnel. Le nombre de personnes à employer dépend bien sûr de vos prétentions sur le marché. Ensuite, examinez avec attention les différentes zones de vente : il vous faut de l'énergie et, bien



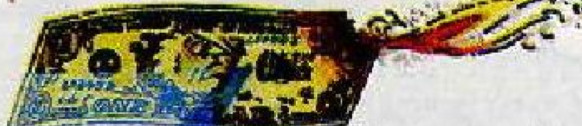
entendu, la matière première : cette dernière est bien meilleur marché localement que dans les ventes européennes, mais pour de grandes quantités, vous serez bientôt obligé d'élargir votre zone d'approvisionnement. L'énergie, quant à elle, subit régulièrement de fortes variations de prix à la vente. Si vous parvenez à suivre avec attention ces fluctuations, de sérieuses économies renforceront votre capital. En ce qui concerne l'achat des usines, c'est sans aucun doute l'investissement le plus onéreux de toute votre gestion. Soyez prudent et calculateur, il ne faut pas voir trop grand tant que votre productivité n'a pas atteint un rendement minimum. Pour cela, après cinq opérations effectuées, la fonction « produire » vous permet enfin de faire tourner la machine. Selon le dosage plus ou moins judicieux de vos potentiels humain et matériel (la quantité de produit fini), prêt à la vente s'affiche à l'écran sous forme de tableau. Il vous faudra cependant attendre votre prochain tour de jeu pour vendre votre compote. Là encore, ce n'est guère facile. Les marchés sont très souvent saturés par les produits concurrents et votre effectif de vendeur doit correspondre, en nombre, à des normes que vous apprendrez à connaître en cours de jeu.
La fonction « modification », pour sa part, vous permet soit de licencier du personnel (attention aux grèves !), soit de modifier le type d'énergie utilisée dans vos ateliers, soit enfin de changer votre marché d'approvisionnement ou vos zones de ventes. Pour cela, il est impératif de consulter attentivement le tableau général du jeu où sont résumés les possibilités et taux pratiques pour tous ces domaines économiques. Si toutefois, vous rencontrez de trop grandes difficultés dans vos calculs de gestion, appelez sans hésiter la fonction « aide ».
Des indications précises vous aideront sans aucun doute dans l'établissement de votre stratégie commerciale.
Ce logiciel admet de un à quatre joueurs. La compétition y est agréable. Un tableau des scores, clair et détaillé, permet à tout moment de comparer la réussite des joueurs dans les divers secteurs économiques. Soulignons aussi l'effort graphique fort appréciable apporté à ce programme. Une affaire en or, c'est le mot.
(Cassette Free Game Blot/No man's Land pour *Oric I Atmos, TO 7 et MO 5*.)

STRATÉGIE ET BLUFF SE MÉLANGENT DE FAÇON EXPLOSIVE

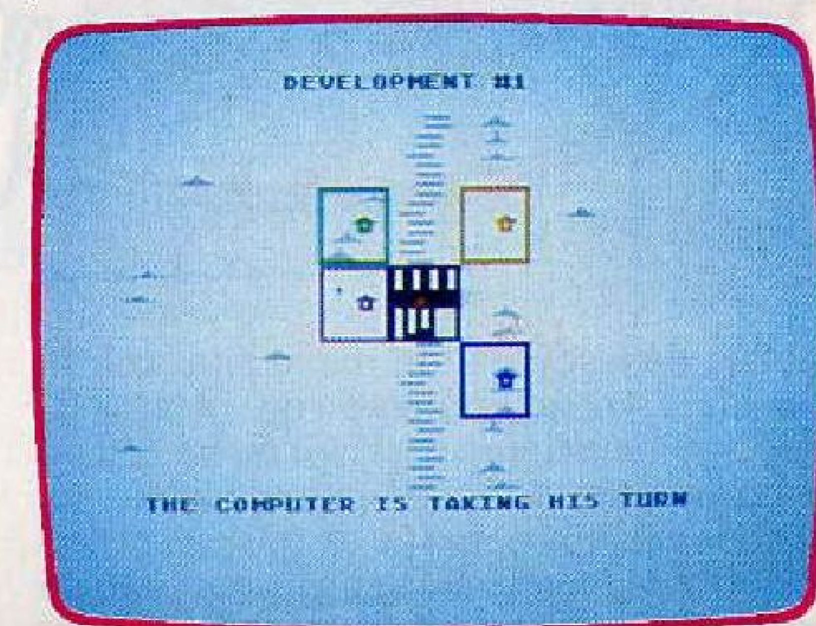
High Flyer. — Dans cette période qui suit la seconde guerre mondiale, l'industrie anglaise a besoin de vous pour lui redonner sa vigueur d'antan. Vous voici P.D.G. d'une firme aérienne en expansion. Dans vos bureaux londoniens, la guerre économique va bientôt se déclencher face au marché américain. En début de jeu, votre balance bancaire s'élève à 300 livres. L'ordinateur vous propose, pour 250 livres, un DC3. Il vous faut l'acheter, bien entendu. Suite à l'affichage de vos nouvelles données financières, voici venu le moment d'effectuer votre premier vol : pour les non-initiés, le mode A (pilotage automatique) sera le plus sûr : sur la carte qui apparaît à l'écran, vous définissez votre destination puis c'est le décollage. La réussite financière de ce premier essai dépend de plusieurs facteurs : tout d'abord du nombre de passagers.



Selon la distance parcourue, ce dernier risque de faire varier votre chiffre d'affaires de façon alarmante. Les vols longues distances sont ainsi prohibés en début de partie. Pour peu que votre première prise en main de la société s'avère concluante, la route de l'expansion vous est maintenant ouverte. Les avions de plus en plus puissants, permettant le transport d'un nombre de passagers toujours plus grand, c'est le cercle sans fin de la réussite économique...
Cependant, tout n'est pas aussi simple que cette brève description d'une partie idéale. Comme dans toute simulation économique de valeur, ce programme vous réserve bien des surprises. Les handicaps techniques sont multiples : mauvais fonctionnement de vos appareils (le plus souvent dû à de mauvais calculs en ce qui concerne leur consommation en carburant), mauvaises situations météorologiques, etc. En ce qui concerne la réputation de votre société, toute fausse manœuvre risque de vous discréditer aux yeux du public. Mais la difficulté majeure du maniement de *High Flyer* réside essentiellement dans la gestion des paramètres économiques communiqués : inflation, concurrence, rendement. Vos relations avec les banques de prêts ne manqueront pas de piquant. De la livre sterling au dollar, seuls de savants calculs et un flair d'expert financier sauront vous aider à progresser.
Concrètement, l'utilisation de ce logiciel est très agréable. Soyez précis quant à vos décisions (les erreurs de frappe ne se rattrapent pas). Pour ce qui est des vols internationaux, prenez votre temps et n'hésitez pas à corriger souvent vos prévisions de vol en fonction de votre clientèle. La réussite appartient souvent aux audacieux. Mais ici, tout est question d'équilibre. (Disquette Commodore Business Machines pour *C 64*.)

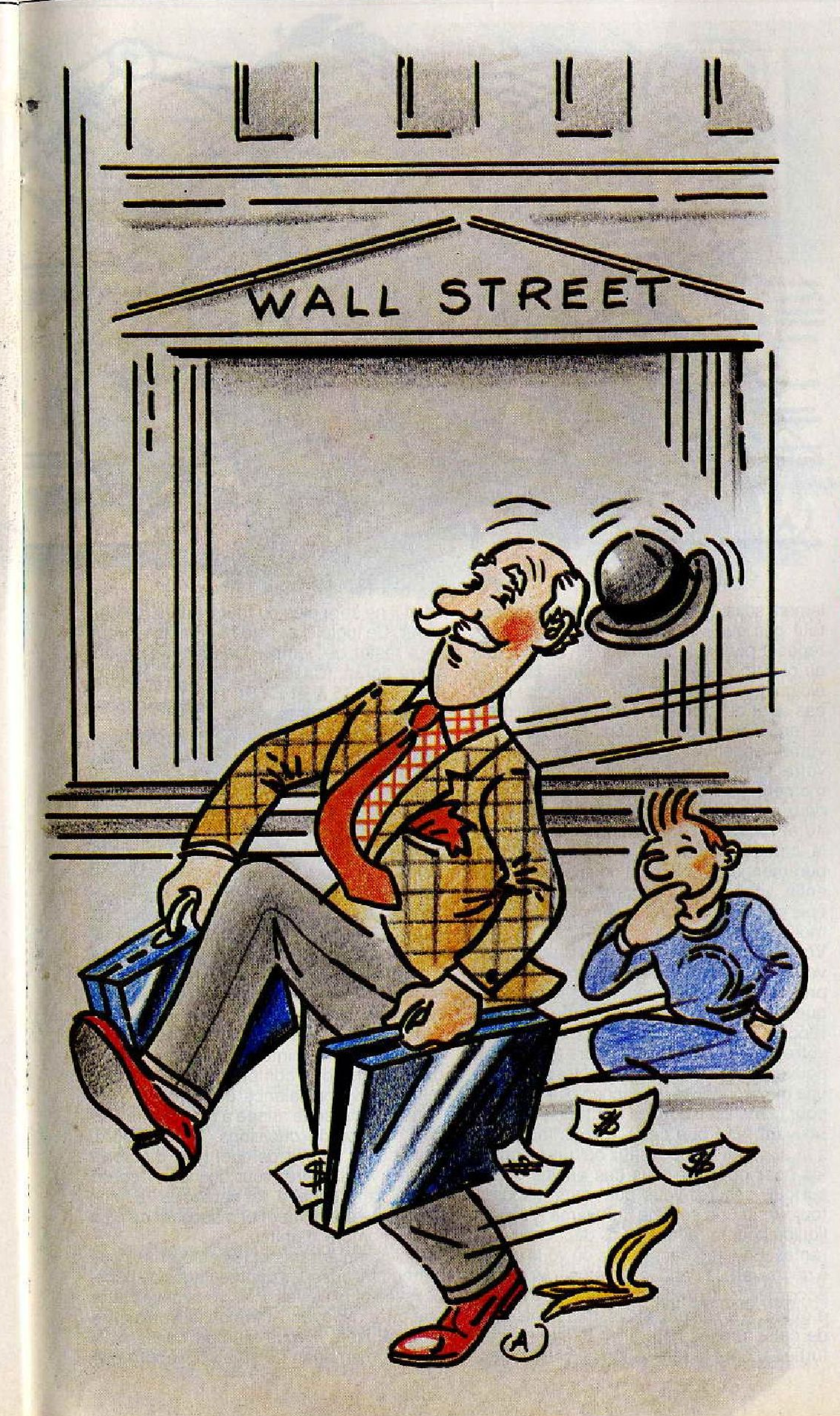


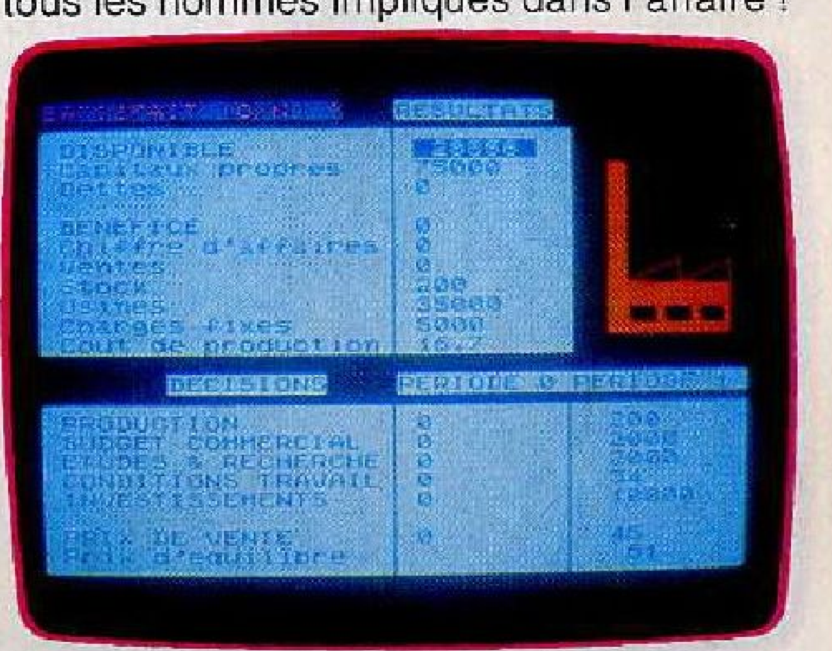
Mule. — *Mule* est un logiciel d'économie fiction. Déposés sur la planète Irata, quatre joueurs vont lutter pour coloniser ces terres vierges de toute industrie. En début de partie, chaque participant choisit son personnage : Bonzoïd, Splhéroïd, Gollumer, etc. Tous ces êtres possèdent en fait les mêmes capacités de réussite. Cette sélection programmée, un tableau récapitulatif indique la situation financière des colons : fortune, marchandise et terres conquises. Bien entendu, vous ne possédez encore aucun terrain à exploiter : le but du jeu va consister à acheter les meilleures terres de la planète et d'y produire soit de l'énergie, soit des denrées, soit des métaux. Pour cela, lorsqu'apparaît à l'écran la carte de la planète, chacun définit, d'une pression sur le joystick, ses volontés d'achat. Mais le plus dur reste à faire.
Vous devez maintenant lancer votre industrie : dans la magasin général, achetez une mule : ce charmant animal coûte 100 $ et va être capable de produire, dans un des domaines précités, une quantité de marchandises appréciable. Pour placer votre mule sur vos terres, le maniement du joystick doit être très rapide. De plus, avant de quitter le magasin, n'oubliez pas de rendre visite aux boutiques d'équipement. Votre animal a besoin d'outil, sans quoi son travail serait inefficace. Vous ne pouvez ainsi placer qu'une mule par lopin de terre. Votre tâche accomplie, et si l'ordinateur vous en laisse le temps, une visite au Pub de la planète Irata vous rapportera au jeu des sommes importantes, suceptibles de réapprovisionner vos caisses.
La deuxième phase du jeu, appelée commerce, est en fait une vente aux enchères entre les quatre joueurs : dans la salle, la première opération concerne la vente et l'achat des matières minérales produites. D'après votre consommation, le gaspillage et votre production, la valeur de votre avoir en minéraux s'inscrit à l'écran. Selon l'importance des surplus, ou au contraire l'insuffisance des productions, chaque joueur va se définir soit en vendeur, soit en acheteur. Lors de la vente, à vous de baisser ou d'augmenter vos prix selon la demande. Un tarif de base pratiqué en magasin vous aidera dans votre jugement. En ce qui concerne l'énergie et les denrées alimentaires, le mécanisme est identique. Lorsque toutes les opérations financières ont été effectuées, le tableau des scores réapparaît à l'écran et la deuxième étape de la colonisation se met en marche.
Ce logiciel est axé essentiellement sur la concurrence des quatre managers. La simplicité de son maniement et le nombre réduit des articles produits laissent une place satisfaisante à la réflexion et à la stratégie des joueurs. Il vous faudra apprendre à placer vos mules selon votre optique de production : les terrains aux abords de la rivière sont, par exemple, favorables à la culture, etc. Quant aux ventes aux enchères, on y retrouve une ambiance où suspens, stratégie et bluff se mélangent de façon explosive. Pour parler enfin de la présentaion graphique et sonore de l'action, tout y est. L'animation des personnages et des mules ne manque pas d'humour et les tableaux sont clairs et précis.



Dans six mois, un vaisseau vous ramènera sur Terre. Tâchez d'y rapporter la fortune. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*.)

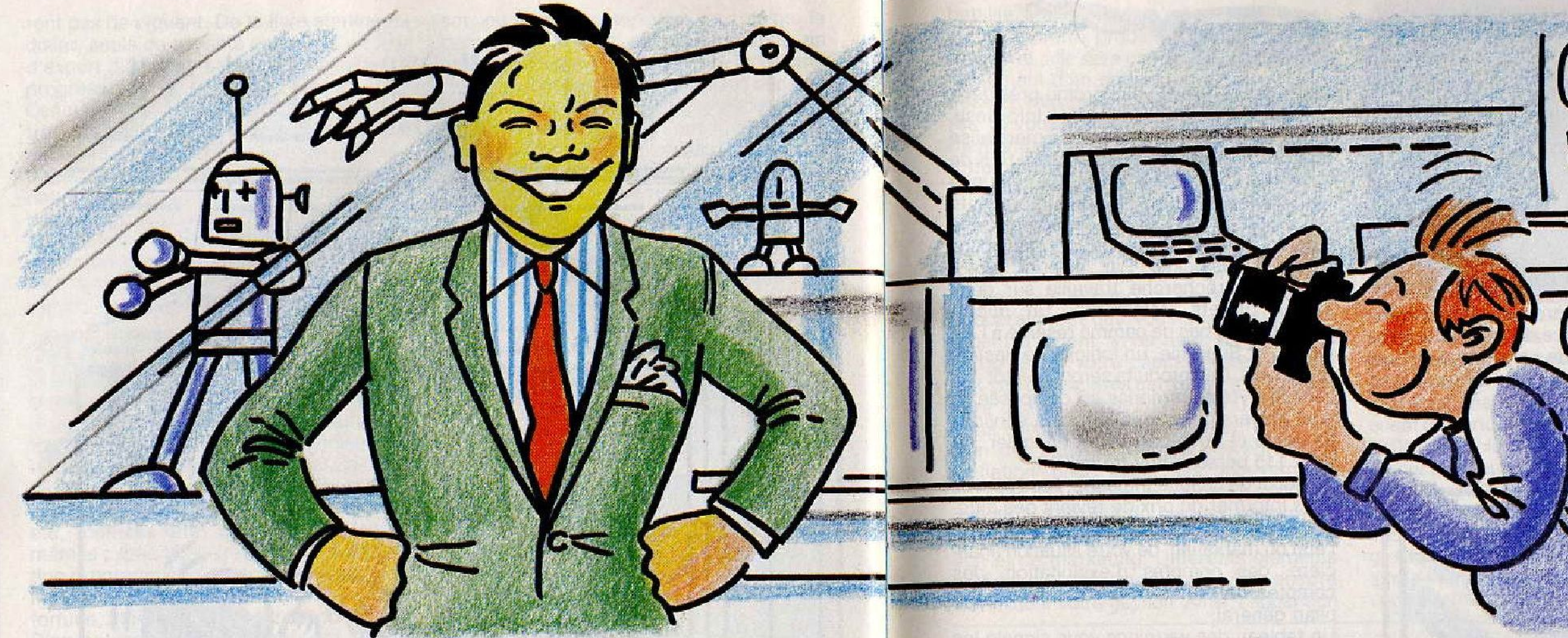
Business +. — Manager d'une firme de construction automobile, vous voici devant les dures réalités de l'économie internationale. Au cours des semestres qui vont suivre, vous allez devoir lutter face aux cinq autres concurrents possibles de ce grand jeu de simulation économique.
Business + possède trois degrés, de difficulté croissante. L'abord de ce logiciel est donc aisé quel que soit le niveau des joueurs. C'est cependant dans le programme de plus grande complexité qu'apparaissent les indéniables qualités de cette simulation économique. De même, je ne saurais que trop vous conseiller le jeu collectif. Le premier tableau de ce programme représente, en fait, la phase initiale à tous les semestres de votre mandat. Un tableau vous indique, tout d'abord, les conditions dans lesquelles se trouve votre société. C'est avec le deuxième écran que débute votre action au sein de l'entreprise : les décisions que vous êtes amené à prendre sont d'ordres économique ou humain et représentent, en fait, vos espoirs quant à l'expansion de la firme : pour définir votre taux de production sachez qu'il vous est possible de sortir, en bout de chaîne, une valeur maximum de 10 % de votre capital d'usine. Ces investissements, quant à eux, sont absolument nécessaires à la progression de votre chiffre d'affaires. Ce dernier varie aussi sous l'influence de deux facteurs primordiaux. L'investissement dans la recherche — dont l'action à long terme est d'une importance capitale — ainsi que le budget commercial : ce dernier coût regroupe votre budget publicitaire et l'impact de votre entreprise auprès du public. Mais, pour être tout à fait complet, il ne vous faut pas oublier la satisfaction de tous les hommes impliqués dans l'affaire !





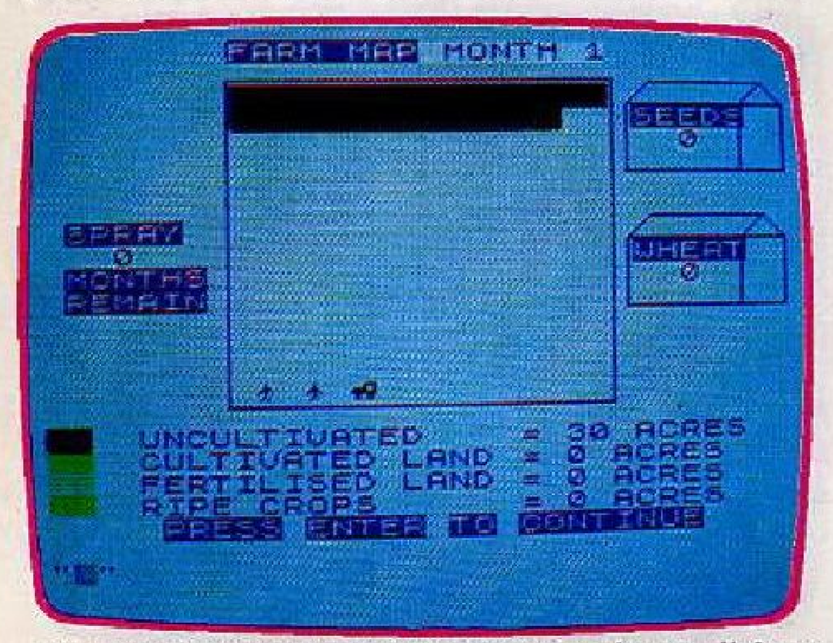
L'investissement social vous évitera les grèves et autres réactions du syndicat. La valeur de vos dividendes rassurera vos actionnaires et stabilisera votre crédit sur le coût financier.
Après avoir ainsi défini votre politique pour le semestre à venir, l'ordinateur se charge de calculer le rendement de votre gestion. Les résultats économiques s'affichent sous forme de tableaux, confrontant les joueurs de façon claire et efficace.
Mais, ce qui fait la valeur de *Business* + est sans aucun doute la troisième partie du tour de jeu. En effet, la possibilité vous est maintenant donnée d'analyser votre gestion, et ce, de façon particulièrement précise.
Sur sept tableaux d'un graphisme éloquent, toutes les indications sociales, économiques, etc., toutes les possibilités d'investissements, d'embauches ou d'augmentations de capital vous sont alors accessibles.
Des confrontations entre joueurs, notamment dans le cas d'émission de nouvelles actions, sont passionnantes et la précision apportée aux opérations telles l'embauche ou la production générale donne à *Business* + une dimension très réaliste.
En cas d'échec, deux solutions vous sont enfin proposées.
Si vous désirez éviter la faillite, un de vos partenaires pourra racheter votre entreprise et rétablir ainsi l'équilibre économique ▶

NE SOUS-PAYEZ PAS VOS EMPLOYÉS ET VERSEZ DES DIVIDENDES



de la partie. Le classement final sera peut-être ainsi moins dur à supporter. (Cassette Answare Diffusion pour *TO 7* et *MO 5*.)

Corn Cropper. — Vous êtes-vous déjà essayé à la gestion d'une ferme industrielle ? Non. Eh bien, c'est le moment de commencer. Vous débutez avec une petite ferme, dotée de trente acres de terrain, d'un tracteur et de deux ouvriers agricoles. Vous êtes spécialisé dans la culture du maïs. Votre capital de départ est constitué de 50 000 livres de biens et de 50 000 autres livres d'argent liquide en banque. Votre but sera de parvenir à augmenter votre capital à 250 000 livres en 35 à 55 mois, selon le niveau de difficulté. Vous pouvez effectuer trois actions par mois.



Pour obtenir une quelconque culture, il faut bien sûr commencer par planter. Les graines s'achètent à des cours variables. Vous pouvez éventuellement être tenté de constituer des stocks à bas prix, mais ce n'est pas obligatoirement la meilleure solution. En effet, vos greniers à grain sont infestés de rats et le bénéfice réalisé aurait tôt fait de fondre sous la dent des rongeurs. De même, ne disposant au départ que d'un tracteur, vous ne pouvez pas semer la totalité de votre terrain en une seule fois. Pour pouvoir planter, il faut que la température soit supérieure à deux degrés. C'est pourquoi vous aurez intérêt à vous informer avant tout des conditions atmosphériques. Le maïs poussera en cinq mois, si tout se passe bien. Mais vous allez voir que cela n'est pas si facile. Le maïs a besoin d'une température de six degrés au moins pour pousser. Il a aussi besoin d'eau. Idéalement, il faudra que le volume combiné de précipitation et d'irrigation se situe entre 80-82 mm d'eau, mais, au-delà, c'est la destruction d'une partie de la culture et l'arrêt momentané de la pousse des épis. Pour régler l'importance de l'irrigation, vous pouvez vous guider sur les prévisions du météorologue. Mais cette science difficile présente encore quelques imprécisions et vos plantations risquent parfois de nager dans un océan de boue ou de dessécher cruellement sous un soleil aride. N'imaginez surtout pas que vous allez maintenant vous reposer pendant cinq mois. En effet, il faut au plus tôt répandre de l'insecticide pour éloigner les parasites. Cet insecticide n'est pas actif de manière durable, il faut donc le renouveler régulièrement. Pour accroître votre rendement, vous pouvez fertiliser votre terre. Cela ne peut se faire qu'au moment où les plantes seront âgées de deux mois. Bien sûr, cela vous coûte entre 40 et 48 livres l'acre, mais le jeu en vaut la chandelle, car votre production sera purement et simplement doublée. Lorsque, enfin, vous pouvez admirer les splendides épis se balancer sous le vent, l'heure de la moisson sonne...

Vous pouvez éventuellement engranger votre récolte pour tenter de faire monter le prix, mais n'oubliez pas les rats ! L'argent que vous récupérez de la vente de votre récolte doit être réinvesti pour agrandir votre ferme. Vous pouvez alors acheter de nouveaux terrains, d'autres tracteurs ou une moissonneuse (beaucoup plus efficace pour la moisson que les tracteurs, mais ne pouvant faire que cela). Il vous faut, bien sûr, engager de nouveaux ouvriers agricoles pour conduire tous ces engins. Mais, surtout, assurez-vous que vous disposez toujours d'une somme suffisante d'argent liquide pour faire face à vos dépenses courantes. En effet, dans le cas où vous seriez à découvert, la banque se refuserait à vous accorder tout crédit et le jeu s'arrêterait d'office. A un niveau élevé, toute une série de catastrophes naturelles risque de perturber encore la réalisation de votre objectif et il ne sera plus du tout évident d'y parvenir. Ce logiciel est très agréable et vous fera rester de nombreuses heures devant votre écran. (Cassette C.C.S., V.T.R. pour *Spectrum 48 K* et *ZX 81 16 K*.)

Auto chef. — Restons encore ensemble dans le domaine alimentaire. Vous incarnez maintenant le président-directeur général d'une chaîne de restaurants. Votre groupe possède, au départ, un capital d'un million de livres et votre but avoué est de parvenir à un capital de vingt-cinq millions de livres et ainsi de racheter la fameuse chaîne Trust House Forte qui est votre concurrente la plus dangereuse. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté. Prenez connaissance, chaque année, des prévisions de fréquentation des différents établissements : croissanteries, fast food, cafétérias et restaurants. On vous informe aussi de l'indice des prix, de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire.

Vous avez chaque année à prendre un certain nombre de décisions. Tout d'abord, vous devez choisir de quel type d'établissement vous désirez vous occuper. Donnez votre préférence à la catégorie la plus appréciée du moment et disposant du plus grand nombre d'unités.

Mais les restaurants et les cafétérias vous permettent aussi les pourcentages de bénéfices les plus élevés. Puis vous devez faire une offre de loyer. Attention, si votre offre était refusée, il vous faudrait consentir à une augmentation de 10 à 15 % pour que la tractation se fasse. Choisissez ensuite le prix moyen des repas. S'il est trop élevé, vous risquez de perdre des clients. En revanche, s'il est trop bas, votre marge bénéficiaire sera trop réduite et vous ne



pourrez pas faire progresser votre entreprise.

Si vous avez suffisamment d'argent liquide en banque, vous pouvez acheter des lots de nourriture ou de boissons. Cela vous permettra d'avoir des prix très intéressants mais il vous faudra écouler alors rapidement votre stock si vous voulez éviter d'avoir une amende pour manque d'hygiène ! La publicité a une importance capitale.

Si vous vous abstenez complètement d'en faire, les gens risquent de délaisser votre chaîne. Mais si vous lui consacrez beaucoup d'argent elle pourra vous ramener 10 à 20 % de clients supplémentaires. Les salaires constituent une part importante de votre budget. Vous pouvez évidemment tenter de réduire cette part en sous-payant vos employés. Dans ce cas prenez garde aux grèves qui vous feraient alors perdre beaucoup d'argent. Chaque année, la banque vous propose un prêt à un taux variable. A vous de voir si vous voulez accepter ou, au contraire, rembourser un emprunt préalable. Enfin, vous vous devez de verser des dividendes aux actionnaires. Ne lésinez pas car si ces derniers ne sont pas contents de vous, ils vous retireront purement et simplement la gestion de l'entreprise. Ce jeu, facile au premier niveau, devient franchement difficile au troisième et il vous faudra une stratégie commerciale élaborée pour y parvenir. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour *Spectrum 48 K* et *ZX 81 16 K*.)

Dallas. — Miracle de la technique, vous voici transporté dans le Texas en cinq minutes. Vous êtes propriétaire d'une entreprise de recherche pétrolière et disposez au départ d'un capital de 100 millions de dollars (une bagatelle !). Vous devez parvenir le plus vite possible à porter ce capital à 200 millions de dollars, encore augmenté de 80 millions de dollars d'argent liquide. Cette expansion a pour but principal de racheter la société de vos ennemis de toujours, la famille Euing (toute ressemblance avec un certain feuilleton télévisé ne pourra certes pas être considérée comme fortuite). Pour l'instant, vous ne disposez que de votre matériel et de votre bonne volonté. Il vous faudra donc commencer par acheter les rares concessions encore à vendre.

Au début, n'hésitez pas à emporter le marché en payant cher (8 à 10 millions), de manière à pouvoir enfin forer. Vous pouvez éventuellement faire établir des pronostics sur l'existence possible d'un gisement et sur sa profondeur, mais cette expertise présente cependant deux inconvénients. Tout d'abord, si le prix est raisonnable pour un terrain que vous ne possédez pas encore, il devient franchement prohibitif pour une concession dont vous êtes déjà le propriétaire. De plus, même le meilleurs experts peuvent se tromper et, dans certains cas, cela risque de vous coûter assez cher. Vous devez maintenant faire transporter votre matériel de forage jusqu'au lieu désiré et commencer à chercher l'or noir, Sitôt que vous serez parvenu à la nappe tant désirée, arrêtez le forage et faites construire toutes les installations nécessaires au stockage du pétrole. Ces installations sont fort coûteuses



ses et il peut arriver que vous n'ayez pas assez d'argent en banque pour les acquitter. Ne vous inquiétez pas. Votre banquier est devenu très coopératif depuis qu'il a appris votre découverte. Cependant ne dépassez pas un prêt de 20 millions de dollars si vous ne voulez pas être mis en faillite. Vous pourrez par la suite vous rendre acquéreur de nouveaux terrains à un prix moindre que précédemment. Choisissez de préférence des terrains proches de Dallas pour réduire les coûts de transport. Lorsque vous avez ouvert suffisamment de puits productifs, vous pouvez commencer à acheminer le pétrole à Dallas, par pipeline, pour qu'il y soit raffiné. Vos revenus seront alors plus importants, mais les risques aussi. En effet, vous pouvez craindre à tout moment une explosion détruisant une exploitation, un accident de forage ou une tornade si dévastatrice. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'attendre d'avoir plusieurs sources de revenus avant de faire construire des pipelines.

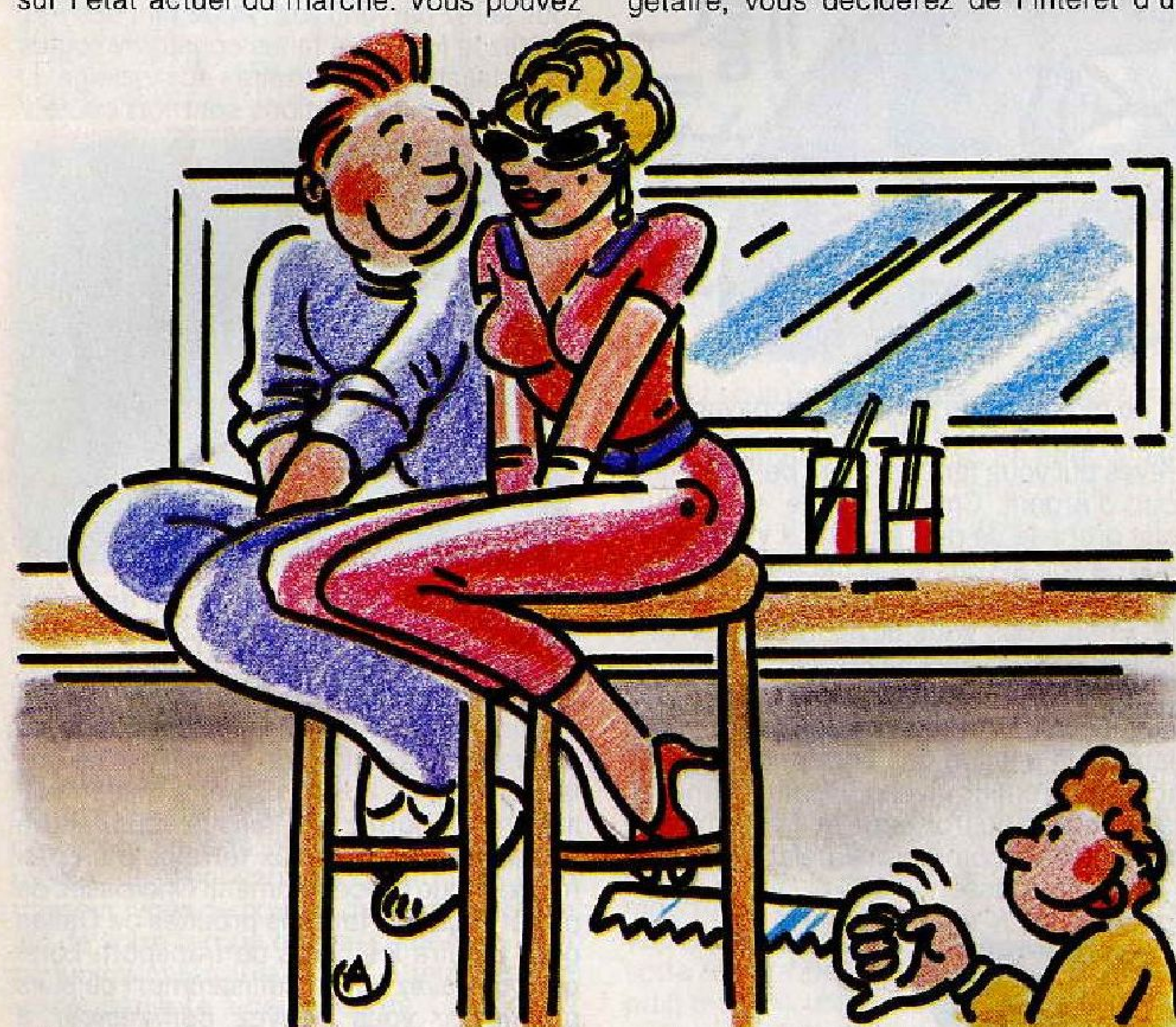
Certains mois, les choses peuvent encore se compliquer car les variations des taxes gouvernementales ou du prix du pétrole risquent d'entacher sérieusement votre rentabilité. A haut niveau, ce jeu est assez difficile et vous vous apercevrez qu'il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise si vous voulez éviter que ce ne soit finalement ▶

LA QUALITÉ C'EST BIEN ET LA VENDRE C'EST ENCORE MIEUX

le groupe Euing qui ne vous rachète. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour *Spectrum 48 K* et *ZX 81 16 K*.)



Airline. — Le mois dernier, nous vous proposions d'apprendre à piloter un avion. Aujourd'hui, c'est la compagnie elle-même que vous allez devoir gérer. Cette compagnie, c'est la *L-Air*, au capital de 3 millions de livres. Vous devez réussir à porter ce capital à la somme rondelette de 30 millions de livres, ce qui vous permettra de vous rendre acquéreur des plus grosses sociétés, y compris la British Airways.



Pour commencer, il faut vous renseigner sur l'état actuel du marché. Vous pouvez ainsi connaître le nombre idéal d'avions dont vous devez disposer et les prix de location prévus (en effet, votre compagnie ne dispose d'aucun avion en propre au départ et vous serez donc tenu de les louer à chaque fois). Une fois le nombre d'avions choisi, vous devez décider de l'importance de l'équipage. Attention, si vous choisissez un niveau inférieur à cinq, votre avion sera retenu au sol et vous fera perdre le prix d'un certain nombre de vols. Vous devez ensuite notifier le niveau d'entretien puis le type d'assurance que vous voulez contracter. D'une manière générale, il vaut mieux ne pas trop lésiner sur la couverture envisagée car les accidents et incidents sont assez fréquents (détournement d'avion, sabotage, explosion en vol) et le prix des réparations particulièrement élevé. Après avoir pris connaissance de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire, vous déciderez de l'intérêt d'un contrat de fuel de longue durée. Il vous permettra d'obtenir des réductions substantielles sur le prix du carburant, lequel constitue l'une des dépenses les plus importantes. Si vous ne disposez plus d'assez d'argent liquide, vous pouvez éventuellement souscrire un prêt.

C'est ainsi que vous pourrez passer un cap difficile dû à une augmentation des taxes, un accroissement du prix du carburant, une diminution des revenus par réduction du nombre de passagers ou blocage des avions au sol. Vous vous apercevrez rapidement que la gestion d'une compagnie aérienne est loin d'être facile, les revenus étant fluctuants et les charges toujours très élevées. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour *Spectrum 48 K* et *ZX 81 16 K*.)



Manager. — Vous voici promu président-directeur général de la société Info-Gesti. Cette société construit et commercialise cinq produits : un micro-ordinateur 16 K de milieu de gamme (Micro X 100), une unité de disquettes (Flop-Disk), une imprimante (AZ Printer), un logiciel de comptabilité (Logicompta) et un logiciel de gestion de stock (Logistocks). Par ailleurs, votre bureau de recherche travaille sur deux autres projets, Minimicro, un micro-ordinateur de bas de gamme réservé à l'initiation, et Superfile, un logiciel de gestion de fichiers. Ces produits seront bientôt disponibles. Votre entreprise est composée de cinq ateliers de production, cinq services de vente et un département financier. Au total 115 personnes y travaillent.

Au début de chaque trimestre, vous pouvez vous informer du prix de revient des différents articles, du taleau de production, de l'état du marketing, de votre situation financière, des comptes d'exploitation, des comptes de profits et pertes et de votre bilan général.

Un tableau des *warnings* vous signale les différents points faibles de votre gestion auxquels il faudra remédier de toute urgence si vous ne voulez pas courir à une catastrophe certaine. Notez au fur et à mesure tous les éléments qui vous intéressent car vous ne pourrez plus revenir à ces tableaux plus tard. Il va maintenant falloir prendre un certain nombre de décisions. Vous pouvez ainsi augmenter la production d'un article jusqu'à concurrence de 25 % de la normale, afin d'adapter la production aux ventes.

Attention cependant de ménager votre personnel pour éviter la grève. Vous pouvez, bien sûr, engager du personnel, ce qui vous permettra d'accroître votre production sans risque. En revanche, si, ultérieurement, le produit ne marche plus, vous avez intérêt, dans la mesure du possible, à muter le personnel excédentaire plutôt qu'à le licencier, car les syndicats sont particulièrement vigilants. Dans certains cas, vous devrez investir en production car c'est votre matériel qui vous limitera. Si vos ventes potentielles sont supérieures à votre production, une proposition d'investissement vous sera proposée, calculée sur un amortissement de trois ans.

Ce n'est pas le tout de faire des produits de qualité, il faut encore savoir les vendre. Surveillez en permanence l'inflation pour ajuster vos prix de vente. Vous pouvez, par moment, diminuer votre marge bénéficiaire et proposer des prix réduits. Cela vous permet de liquider des stocks trop importants ou de vous renflouer en argent liquide. Vous pouvez aussi embaucher au service marketing, ce qui augmentera son efficacité. La publicité sera, bien sûr, votre cheval de bataille. Mais, attention, elle ne pourra pas suffire si votre produit est trop cher. En revanche, elle sera capitale dans le cas du lancement d'un nouveau produit.

Passons maintenant aux décisions financières. Si vous voulez réaliser un investissement important, vous pouvez être amené à demander un prêt à long terme. Votre banquier analysera votre situation financière et vous répondra en conséquence. Pour couvrir un découvert trop important, essayez d'amadouer votre banquier pour qu'il vous consente un emprunt à court terme. Si votre banquier se refuse à toute coopération et que vous soyez en besoin urgent d'argent, vous avez la possibilité d'augmenter votre capital. Réservez cela aux cas désespérés car vous ne pourrez le faire que deux fois au cours du jeu.

Vous allez maintenant procéder à la révision des salaires. Ceux-ci doivent suivre l'inflation pour éviter les mouvements sociaux. De même, vous devez veiller à maintenir l'effectif du secteur tertiaire en relation avec celui des secteurs de production et de marketing. Différents éléments extérieurs à l'entreprise peuvent encore compliquer votre gestion. Ainsi, l'apparition



d'un matériel concurrent risque de faire baisser vos ventes. De même, variations des charges patronales, de la T.V.A., de la parité du franc ou des taux d'escompte, grève nationale et créances douteuses risquent de perturber votre équilibre financier. Enfin, il est bien évident qu'une chaîne de production peut parfois être interrompue du fait d'un incident. Il vous faudra quelque temps pour apprendre à maîtriser avec succès tous ces facteurs et parvenir ainsi à une gestion saine. Portez d'abord votre effort sur la vente des micro-ordinateurs, ce qui vous permettra plus facilement d'écouler ensuite les périphériques et les logiciels. La sagesse voudrait que vous attendiez la stabilisation de l'entreprise avant de lancer un nouveau produit, mais il peut être intéressant de risquer le tout pour le tout et de vous maintenir en permanence à la limite de la catastrophe. Ce logiciel, très complet, est particulièrement passionnant et peut se concevoir tout à la fois comme un jeu et comme une initiation à la gestion d'une entreprise. (Cassette Ere Informatique pour *Spectrum 48 K*.)

Cartels & Cutthroats. — Vous allez, une nouvelle fois, présider aux destinées d'une société. Cette société pourra fabriquer soit un produit de nécessité (dont le prix peut être élevé, mais dont le volume d'achat est relativement fixe), soit un produit de luxe (dont le marché s'accroît lorsque l'économie se porte bien), soit un produit intermédiaire. Le jeu se pratique de deux à six, mais l'ordinateur peut tenir un nombre variable de places. Quatre options vous seront proposées au début : jeu ouvert, où chacun connaît les intentions des autres ; jeu▸

bataille. Mais, attention, elle ne pourra pas suffire si votre produit est trop cher. En revanche, elle sera capitale dans le cas du lancement d'un nouveau produit.

Passons maintenant aux décisions financières. Si vous voulez réaliser un investissement important, vous pouvez être amené à demander un prêt à long terme. Votre banquier analysera votre situation financière et vous répondra en conséquence. Pour couvrir un découvert trop important, essayez d'amadouer votre banquier pour qu'il vous consente un emprunt à court terme. Si votre banquier se refuse à toute coopération et que vous soyez en besoin urgent d'argent, vous avez la possibilité d'augmenter votre capital. Réservez cela aux cas désespérés car vous ne pourrez le faire que deux fois au cours du jeu.

Vous allez maintenant procéder à la révision des salaires. Ceux-ci doivent suivre l'inflation pour éviter les mouvements sociaux. De même, vous devez veiller à maintenir l'effectif du secteur tertiaire en relation avec celui des secteurs de production et de marketing. Différents éléments extérieurs à l'entreprise peuvent encore compliquer votre gestion. Ainsi, l'apparition d'un matériel concurrent risque de faire baisser vos ventes. De même, variations des charges patronales, de la T.V.A., de la parité du franc ou des taux d'escompte, grève nationale et créances douteuses risquent de perturber votre équilibre financier. Enfin, il est bien évident qu'une chaîne de production peut parfois être interrompue du fait d'un incident. Il vous faudra quelque temps pour apprendre à maîtriser avec succès tous ces facteurs et parvenir ainsi à une gestion saine. Portez d'abord votre effort sur la vente des micro-ordinateurs, ce qui vous permettra plus facilement d'écouler ensuite les périphériques et les logiciels. La sagesse voudrait que vous attendiez la stabilisation de l'entreprise avant de lancer un nouveau produit, mais il peut être intéressant de risquer le tout pour le tout et de vous maintenir en permanence à la limite de la catastrophe. Ce logiciel, très complet, est particulièrement passionnant et peut se concevoir tout à la fois comme un jeu et comme une initiation à la gestion d'une entreprise. (Cassette Ere Informatique pour *Spectrum 48 K*.)

Cartels & Cutthroats. — Vous allez, une nouvelle fois, présider aux destinées d'une société. Cette société pourra fabriquer soit un produit de nécessité (dont le prix peut être élevé, mais dont le volume d'achat est relativement fixe), soit un produit de luxe (dont le marché s'accroît lorsque l'économie se porte bien), soit un produit intermédiaire. Le jeu se pratique de deux à six, mais l'ordinateur peut tenir un nombre variable de places. Quatre options vous seront proposées au début : jeu ouvert, où chacun connaît les intentions des autres ; jeu ▸

LE RAPPORT DES VENTES MESURERA VOTRE EFFICACITÉ

fermé ; jeu imprimé ; et enfin jeu pour débutant où un certain nombre de choix seront faits automatiquement par l'ordinateur. Vous serez informé chaque trimestre de l'évolution du produit national brut (son augmentation reflète le volume des affaires), de l'indice des prix à la consommation (reflet de l'inflation) et de l'indice du pouvoir d'achat (qui renseigne sur l'augmentation réelle du pouvoir d'achat, inflation déduite). Puis vous apprendrez à quel taux la banque consent ses prêts à ses meilleurs clients. Pour votre entreprise, le taux sera, en fait, la somme du taux de base et d'un taux supplémentaire fonction de votre rentabilité. Vous serez ensuite informé de l'état des profits et pertes et du prix courant des marchandises, ce qui vous permettra de régler le niveau du prix de vente.

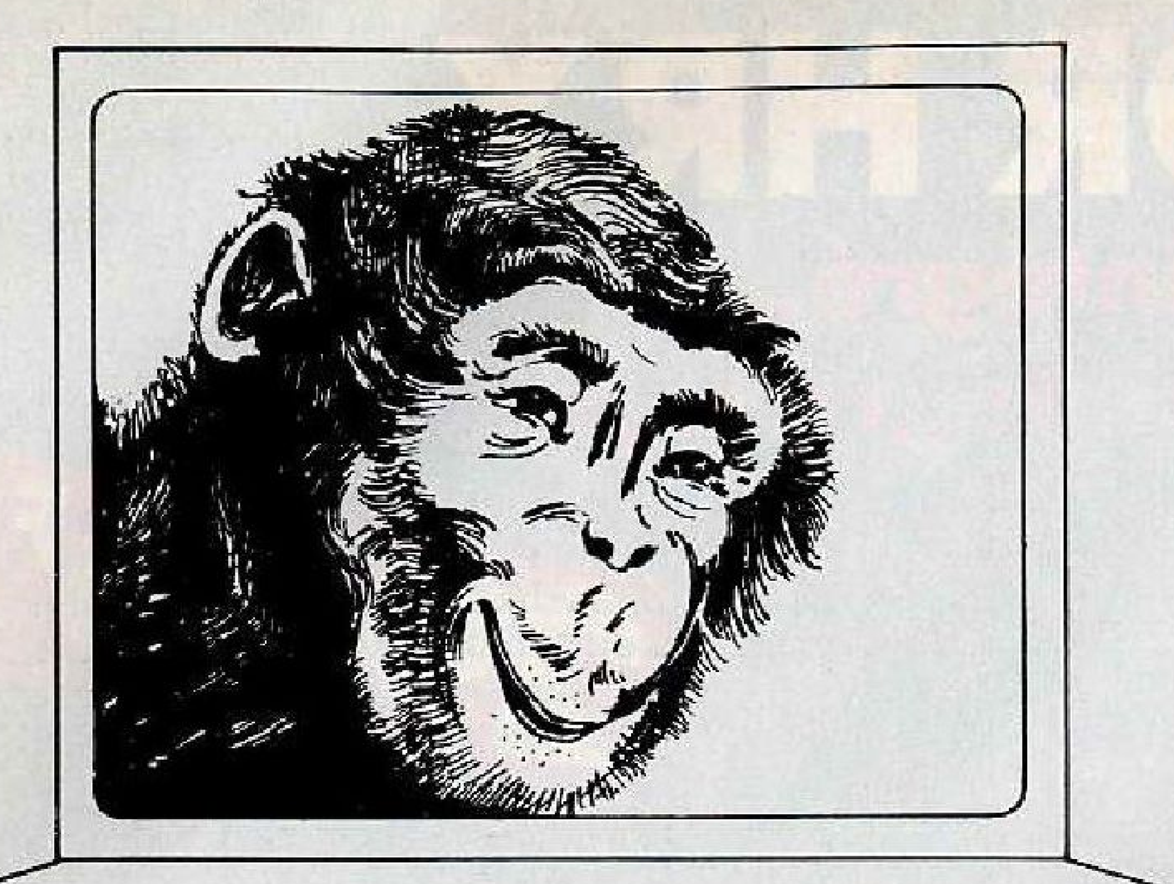
Le bilan qui vous sera ensuite présenté nécessite une analyse poussée. Il vous fournit en effet des renseignements sur la composition des actifs de la compagnie, la composition des réclamations sur ces actifs, obligations et actions. Le rapport obligations/actifs est très important car plus ce rapport augmente, plus le risque de faillite est élevé. Le rapport des ventes vous permet de juger de votre efficacité dans ce domaine. Il vous renseigne sur l'activité de vente (vous savez ainsi si vos prévisions ont été correctes ou si vous avez besoin d'augmenter ou de diminuer votre production), sur l'estimation de la préférence des consommateurs (les raisons probables qui leur font choisir votre produit plutôt que celui des concurrents) et vous dresse un état des performances. Enfin, un rapport de production et un inventaire courant viendront clore cette analyse instantanée de votre entreprise. Il va falloir maintenant prendre toute une série de décisions. Auparavant, vous devrez réfléchir sur la stratégie globale que vous voulez entreprendre. Ainsi, en période de récession économique, il est très malsain de jouer la carte expansionniste. Vous pouvez décider de miser à fond sur la libre concurrence ou, au contraire, préférer une politique de concertation de prix avec vos concurrents. Chaque trimestre, vous devrez choisir le nombre d'unités de matériaux bruts à acheter. Rappelez-vous que chaque usine en produit normalement dix, mais que vous pouvez doubler cette production en consentant à une augmentation substantielle des salaires. Cependant, n'oubliez pas qu'une surproduction constante accroîtrait la probabilité d'une grève ou d'une panne d'équipement. L'établissement du prix de vente de votre produit est capital. C'est lui qui est directement responsable de votre marge bénéficiaire et de votre volume de vente. Bien sûr, la publicité aura aussi une action sur vos ventes, mais cela concernera surtout les produits de luxe et beaucoup moins les produits de première nécessité. Le budget en recherche et développement permettra peut-être à vos ingénieurs de trouver un moyen d'automatiser l'usine et de diminuer ainsi vos coûts de production ou d'améliorer le produit pour le rendre encore plus compétitif. Enfin, vous devrez décider de l'opportunité d'un prêt ou de celle de la construction d'une nouvelle usine. Dans certains cas, il vous faudra encore répondre à la demande d'un ou de plusieurs de vos directeurs. Ce jeu passionnant autorise des variations quasi infinies. Regrettons seulement que l'ordinateur ne constitue qu'un partenaire moyen. (Disquette S.S.I., Le Professeur, *Apple II*.)



Jacques HARBONN, Olivier HAUTEFEUILLE

13 SIMULATIONS ÉCONOMIQUES AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	SUPPORT	MARQUE	ORDINATEURS	COMPLEXITÉ	RÉALISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C
AUTO CHEF	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★★	A
CORN CROPPER	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★★	★★★★★	A
DALLAS	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★	A
AIR LINE	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★	★★★	A
MANAGER	Cassette	Ere informatique	Spectrum 48 K	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	B
CARTELS & CUTTHROATS	Disquette	S.S.I. - Le Professeur	Apple II	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	F
BUSINESSMAN	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
UNE AFFAIRE EN OR	Cassette	Free Game Blot	Oric 1/Atmos (disponible sur TO 7 et MO 5)	★★★	★★★★	★★★★	B
HIGH FLYER	Disquette	Commodore Business Machines	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	n.c.
POLITIQUE ÉCONOMIQUE	Cassette	Answare	TO 7	★★★★★	★★★	★★★	C
MULE	Disquette	Electronic Arts	C 64	★★★	★★★	★★★★★	E
MILLIONNAIRE	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★	★★★	★★★★	B
BUSINESS +	Cassette	Answare	TO 7 et MO 5	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C



le plus grand choix
les plus petits prix

COCONUT INFORMATIQUE

COMMODORE 64

POLE POSITION	140	C
RAID ON BUGELING BAY	140	C
PIT STOP II	520	D
ON COURT TENNIS	140	C
ONE ON ONE	120	C
INTERNATIONAL FOOTBALL	199	K
ARCHON I	140	C
AUTOMAN	140	C
AMAZON	290	D
ALIEN	140	C
AZTEC CHALLENGE	120	C
AGENDA FRANÇAIS	520	K
ANT ATTACK	130	C
ALICE AVENTURE FRANÇAIS	190	D
ASTRO CHASE	150	C
AZTEC DATAMOST	420	D
ARCHON II	415	D
ATTACK OF MUTANTS CAMELS	135	C
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS	400	D
BUCKROGERS	140	C
BREAK FEVER	140	C
BROADSIDES	490	D
BC'S QUEST FOR TIRES	140	C
BATTLE FOR NORMANDY FRA	210	C
BRUCE LEE	120	C
BRUCE LEE	140	D
BLUE MAX	110	C
BLUE MAX	140	D
BEACH HEAD	110	C
BEACH HEAD	140	D
BALTIC 1985	480	D
CONGO BONGO	130	C
CONAN	190	D
CHOPLIFTER	140	C
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210	C
COMBAT LYNX	130	C
COLOSSUS CHESS	200	C
DAVID MIDNIGHT MAGIC	140	C
DRAGONWORLD	290	D
DATA BASE	210	C
DALLAS QUEST	190	D
DRELBS	120	C
DISCO TRANSFERT K7/DISK	210	C
EUROPE	210	C
EUREKA	250	C
F15 STRIKE EAGLE	190	D
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	510	C
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	570	D
FLAK	130	C
FARENHEIT 451	290	D
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	120	C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	180	D
FOOTBALL MANAGER	120	C
FORT APOCALYPSE	100	C
FORT APOCALYPSE	140	D
FRAK	130	C
GRYPHON	120	C
GRAND MASTER FRANÇAIS	210	C/D
GHOSTBUSTERS	140	C
GHOSTBUSTERS	240	D
HALL OF THE THINGS	130	C
HARD AT MACK	140	C
HUNCHBACK II	120	C
HARRIER ATTACK	120	C
INDIANA JONES	140	C
INJURED ENGINE	320	D
JET SET WILLY	120	C
KNIGHT OF THE DESERT	480	D
LE VOYAGEUR DU TEMPS	140	C
LODE RUNNER	140	C
MANDRAGORE	250	C
MYCHESS II	160	C
MYSTIC MANSION	120	C
MAX	210	C
MASK OF THE SUN	380	D
MANIC MINER	120	C
NATO COMMANDER	150	C
NATO COMMANDER	190	D
PIERRE MAGIQUE	140	C
PSYTRON	120	C
PITFALL II	130	C
QUESTRON	520	D
RENDEZ VOUS WITH RAMA	290	D
RAID OVER MOSCOW	130	C
RAID OVER MOSCOW	190	D
SIMON'S BASIC	765	D
SPITFIRE ACE	140	C
SENTINEL	140	C
STELLAR 7	140	C
SPACZ SHUTTLE	140	C
SPY VERSUS SPY	140	C
SPY HUNTER	140	C
SCRABBLE FRANÇAIS	350	C
SUMMER GAMES	180	C
STRIP POKER	140	C
SOLO FLIGHT FRANÇAIS	210	C/D
TIGERS IN THE SNOW	320	D
TAPPER	120	C
THE STAFF OF KARNATH	170	C
THE HULK	140	C
THE HOBBIT	140	C
ULTIMA III	810	D
VALHALLA 64	190	C
ZIM SALABIN	160	C
ZAXXON	160	C

SPECTRUM

BRUCE LEE	110
ALIEN 8	120
KNIGHT LORE	120
GHOSTBUSTERS	90
BUCKROGERS	120
STRONTIUM DOG	120
MATCHDAY	95
MONTY IS INNOCENT	120
HELLFIRE	120
LODE RUNNER	120
RAID OVER MOSCOW	90
PROJECT FUTURE	95
LAZY JONES	95
SCHOOL DAYS	95
SPACE SHUTTLE	120
ZAXXON	90
GIFT FROM THE GODS	99
HiBBIT	150
SCRABBLE	310
SIR LANCELOT	120
WHEELIE	120
TYLER	99
SCRIPTUM	250
TRAVEL WITH TRASHMAN	110
JASPER	110
HURG	170
KNIGHT DRIVER	110
PEDRO	50
CHEQUERED FLAG	45
FIGHTER PILOT	70
TWIN KINGDOM VALLEY	70
AVALON	120
AD ASTRA	120
ANT ATTACK	120
THE QUILL	205
MULTIFICHIER	250
BRIAN BLODDAXE	120
ANDROID 2	120
BASIC ETENDU	180
BLUE MAX	120
BILLY BLUEBOTTLE	110
BATTLE CARS	110
BEACH HEAD	110
BLUE THUNDER	120
CYCLONE	120
COMBAT LYNX	130
CODE NAME MAT	100
COBALT	50
DANGER MOUSE	120
DELTA WING	110
DALEY'S THOMPSON DECATHL	110
DEATH CHESS 5000	110
EMPIRES	250
EUREKA	250
ENDURO	110
FOOTBALL MANAGER	110
FRANKENSTEIN	120
FULL THROTTLE	100
FIGHTER PILOT	110
FORTH	295
FRED	90
HERO	110
HARRIER ATTACK	90
HUNCHBACK	90
JUMP CHALLENGE	120
JACK AND THE BEANSTALK	120
JET SET WILLY	90
KUNG FU	100
LA VILLE FANTOME	140
LA TOMBE DU PHARAON	140
LA MONTAGNE MAGIQUE	140
LORDS OF MODNIGHT	140
MATCHPOINT	120
MUGSY	120
MR WIMPY	95
M CODER II COMPILATEUR	150
OMNICALC II	250
PASCAL	250
PSYTRON	110
PINBALL WIZARD	120
SHERLOCK HOLMES	160
SABRE WULF	120
TERRORHAWKS	110
TIR NA NOG	140
THE HULK	140
TORNADO LOQ LEVEL	120
TRASHMAN	110
UNDERWURLDE	140
VOX	185
VOICE CHESS	95
VALHALLA	170
WALKARIE 17	120
3D MOVER	185

M. S. X.

BANCO GEST	220	C
TURBOAT	220	K
BOMBERMAN	220	K
HELI TANK	220	K
BOOGIE	220	K
FIRE RESCUE	220	K
CONDORI	220	K
DAVID II	220	K

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS

COCONUT PROGRAMME

COCONUT INFORMATIQUE

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM **ORIC / ATMOS**
THOMSON **COMMODORE**
AMSTRAD **MSX**
JASMIN **ATARI**

+ de 1000 titres

CANDO NINJA	220	K
BANANA	220	K
DISK WARRIOR	130	C
SORCERY	130	C
CHUCKIE EGG	130	C
JET SET WILLY	130	C
PITFALL II	150	C
RIVER RAID	150	C
SPECIAL OPERATIONS	140	C
STOP THE EXPRESS	110	C
FRED	130	C
ANT ATTACK	130	C
CUBE INFORMATIQUE	290	C
ANTARTIC AVENTURE	240	K
ATHLETIC LAND	240	K
BOOGABOO THE FLEA	140	C
BLAGGER	120	C
BINARY LAND	130	C
BUZZ OFF	140	C
CHAMP ASS/DESASS	160	C
CIRCUS CHARLIE	240	K
DOG FIGHTER	120	C
DRILLER TANKS	130	C
HERO	120	C
HUSTLER BILLARD	120	C
HYPER SPORTS I	240	K
HYPER SPORTS II	240	K
HYPER OLYMPIC I	240	K
HYPER OLYMPIC II	240	K
HOLE IN ONE	280	K
KUMA FORTH	520	C
LES FLICS	120	C
MANIC MINER	130	C
MAXIMA	130	C
PINE APPLIN	240	K
ROLLER BALL	280	K
SUPER COBRA	240	K
STAR AVENGER	140	C
SUPERCHESS	140	C
SHARK HUNTER	160	C
SPACE TROUBLE	240	K
SUPER BILLARDS	240	K
TENNIS	240	K
TIME BANDITS	120	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C

AMSTRAD

GHOSTBUSTERS	99
GAND PRIX DRIVER	99
HARRIER ATTACK	80
WORLD CUP FOOTBALL	99
ERIK THE VIKING	130
CODE NAME MAT	110
BLAGGER	120

DARK STAR	120
FRUITY FRANK	80
GALAXIA	80
HUNCHBACK	95
KARLS TREASURE HUNT	99
MANIC MINER	99
MUSIC COMPOSER	120
MASTER CHESS	99
PYJAMARAMA	120
RED COATS	110
JET SET WILLY	99
STAR AVENGER	85
MUTANT MONTY	99
HOUSE OF USHER	80
CENTRE COURT	99
FLIGHT PATH 737	120
AIR TRAFFIC CONTROL	90
MESSAGE FROM ANDROMEDA	65
STAR COMMANDO	99
FOREST AT WORLD END	65
COMBAT LYNX	110
PIPELINE	99
TECHNICIAN TED	90
FOOTBALL MANAGER	90
FANTASIA DIAMOND	85
MR WONGS	99
CRAZY GOLF	90
ROLAND IN TIME	90
PUNCHY	90
ROLAND IN THE CAVES	90
AMLETTRES	160
ELECTRO FREDDY	110
AMERICAN FOOTBALL	110
BATTLE FOR MIDWAY	125
HUNTER KILLER	120
JACK AND THE BEANSTALK	120
CHESS III	135
DEFEND OR DIE	110
FIGHTER PILOT	110
CHOPPER SQUAD	110
STRESS	140

ORIC/ATMOS

CHEOPS	180
MACADAM BUMPER	180
LA CITÉ MAUDITE	160
LE RETOUR DU DR GENIUS	200
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	180
3D FONGUS	140
MULTICALC	210
AS DES AS	280
BACKGAMMON	120
BERING	150
BOMBYX	140
COBRA PINBALL	140
CHALLENGE A LA VOILE	140
CHESS II	160
CATEGORIC	100
DAM BUSTERS	130
DURANDALL	140
DOGGY	120
DRAUGHTS	120
DEFENCE FORCE	110
DRIVER	135
FRELON	140
FLIPPER	190
HYPERSPACE 4	140
HARRIER ATTACK	120
HUNCHBACK	110
KIT ECRAN	120
LM COMPILATEUR	250
LORIGRAPH	290
L'AIGLE D'OR	180
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MASTER PAINT	250
MR WIMPY	120
MISSION DELTA	105
ORISCRIBE	280
POLYFICHIER	190
REVERSI CHAMPION	140
RDV TERREUR	120
STANLEY	140
STRESS	130
STARTER 3D	120
SUPER JEEP	130
SUPER COPY	120
SCUBA DIVE	110
TYRANN	170
ULTIMA ZONE	120
XENON	80
ZORGON	80
1815	140
3D MUNCH	140

ATARI

CAVERNS OF KHAFKA	90	C
FORBIDDEN FOREST	90	C
ZAXXON	130	C
AZTEC CHALLENGE	90	C
BRUCE LEE	130	C
SPITFIRE ACE	99	C
SOLO FLIGHT	150	C
ENCOUNTER	90	C
BRUCE LEE	150	D
BLUE MAX	130	C
DRELBS	120	C
NATO COMMANDER	90	C
DALLAS QUEST	150	D
SLINKY	90	C
NATO COMMANDER	150	D
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	90	C
FORT APOCALYPSE	90	C
GRIDRUNNER	90	C
HOVER BOVER	90	C
F15 STRIKE EAGLE	150	C
F15 STRIKE EAGLE	190	D

MATÉRIEL

LECTEUR 1541 COMMODORE	2600
DISQUETTES 5 POUCES	18
QUICKSHOT II	120
CBM 64 PAL	2250
CBM PERITEL	2990
MUSIC COMPOSER CLAVIER + SOFT	410
LECTEUR K7 COMMODORE	490
LECTEUR JASMIN POUR ORIC	2790
DISQUETTES 3 POUCES	55
ORDINATEUR MSX YENO 64	3450
ORDINATEUR MSX YAMAHA	2500
AMSTRAD CPC 64 COULEUR	VENEZ VOIR

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

- Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.
- Frais de port 20 FF.
- Pas de contre-remboursement.
- Réservation possible par téléphone.

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*



« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS ! » (Jeux & Stratégie n° 30)

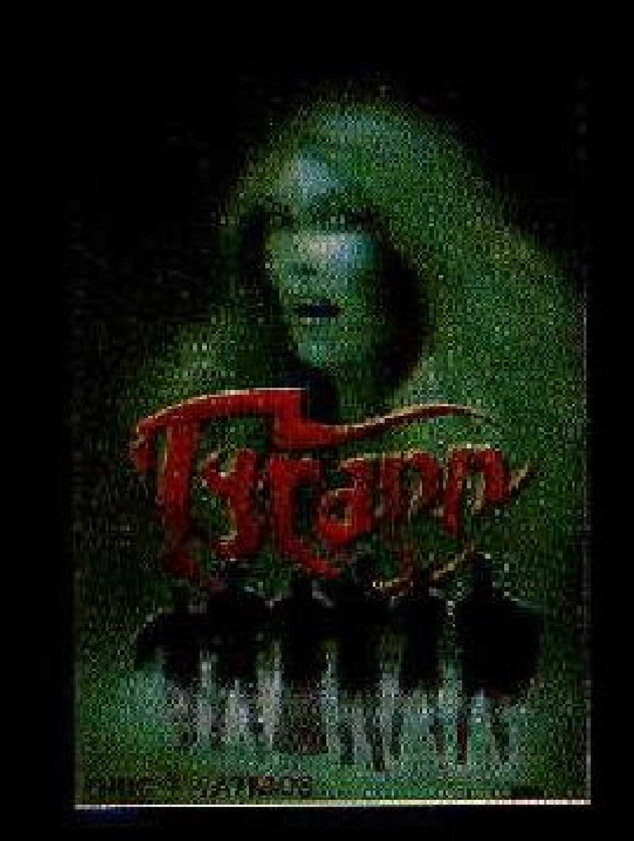
« Un futur classique ! » (SVM n° 60)

« Un jeu captivant ! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON !

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

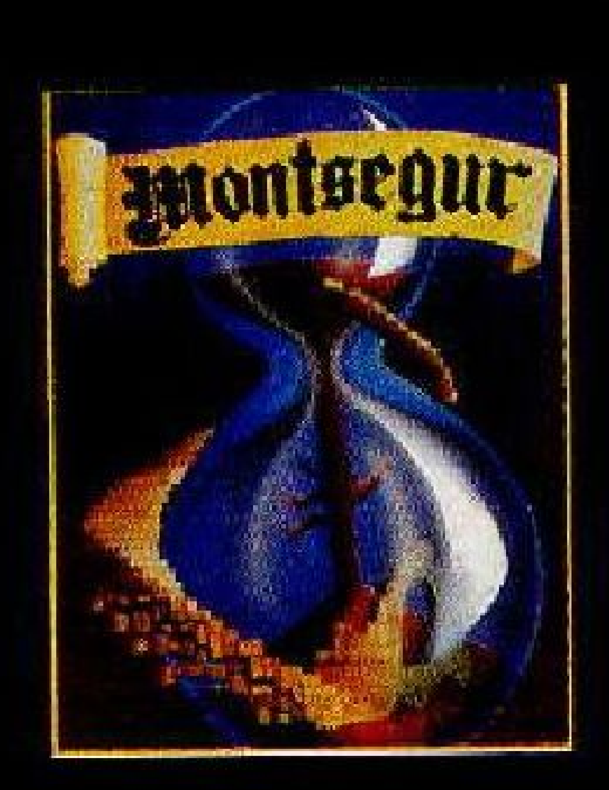
Tyrann sera bientôt disponible sur :
THOMSON MO5
AMSTRAD CPC 464
La Société INITIEL
Editera une version
Exelvision EXL 100



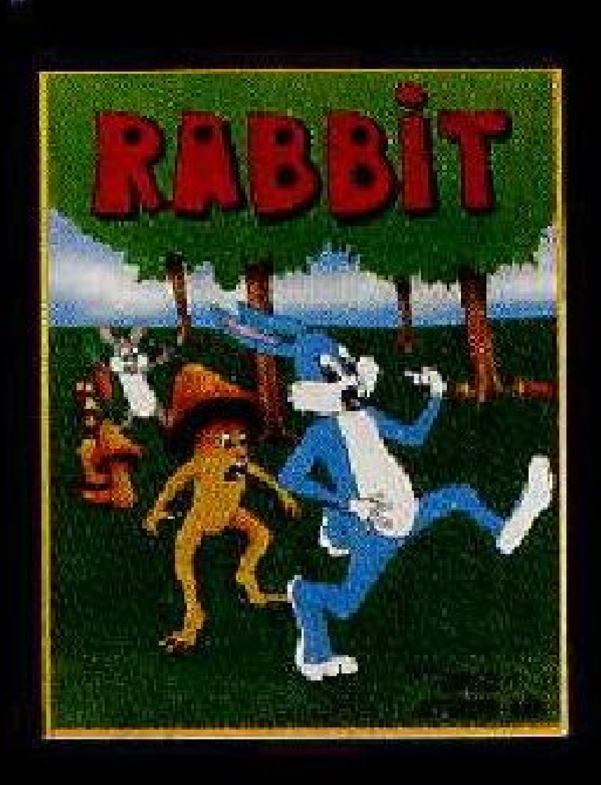
A tous les FANS de TYRANN
C'est parti !!!
« Le Fer d'Amnukor »
(Tyrann II)
est en cours de programmation
10 fois plus rapide 1000 fois
plus passionnant !!!

AUTEURS ! gloire et fortune sont à votre porte !
Contactez NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69
Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

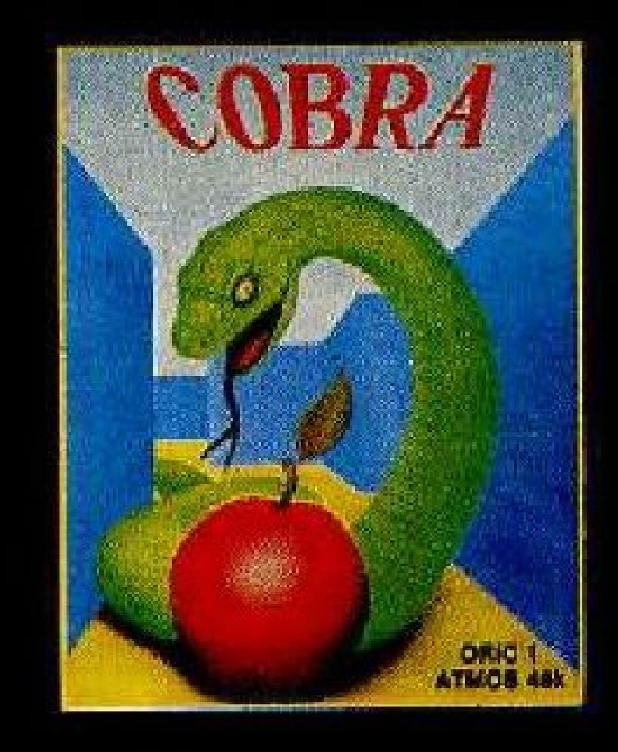
Norsoft - c'est aussi ...



MONTSEGUR - La montagne sacrée de Christian Hugel
Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du XXe au XIIe siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne ! Partez à la recherche du St Graal. Les Cathares vous attendent !!!



RABBIT de Joël Brunet
Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux. 22 koctets écrits entièrement en assembleur. **Possibilité de jouer à deux en même temps !** Jojo et Frédo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de Philippe Marti
Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

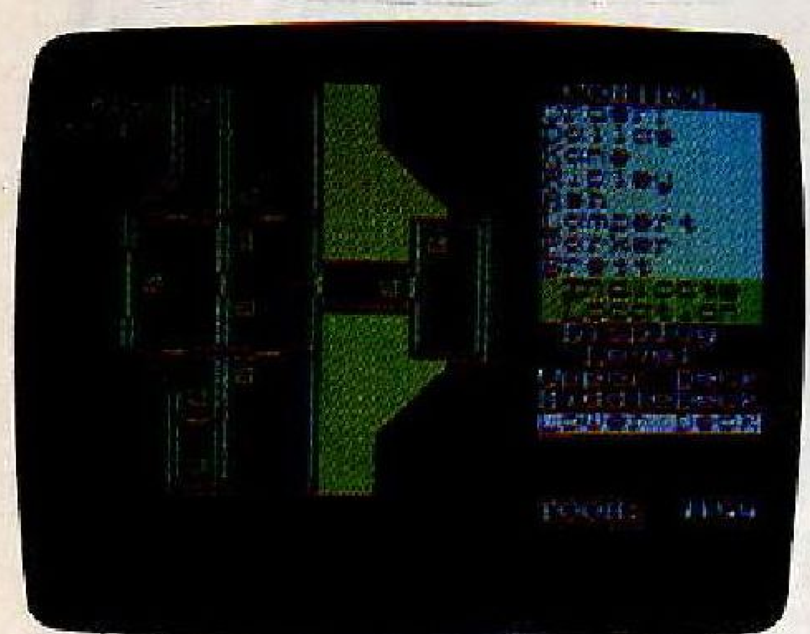
Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir
☐ 1 exemplaire de TYRANN à 185 F
☐ 1 exemplaire de RABBIT à 140 F
☐ 1 exemplaire de COBRA à 140 F
☐ 1 exemplaire de MONTSEGUR à 140 F
TOTAL ....

Cochez les cases correspondantes

Je joins un chèque bancaire ou CCP à l'ordre de NORSOFT de ....
....
+ port .... 20 F
Total .... F





conduit d'aération ou attaquer le monstre ou un des leurs (le conduit d'aération sert à se déplacer d'une pièce à l'autre sans passer par les coursives). Mais une fois que vous avez donné vos directives, le personnage concerné n'est pas obligé de les accomplir. Celà dépendra de sa confiance et de son état physique et nerveux.

Ainsi, si vous demandez trop de choses consécutivement à un des personnages vous pouvez le rendre irritable ou anxieux. Il faudra alors lui donner le temps de récupérer. De même, évitez absolument de mettre plus de trois protagonistes en présence dans une même pièce ou plus d'un dans un conduit d'aération. Dans le cas contraire, ils risqueraient de devenir claustrophobes.

L'une des particularités les plus étonnantes de ce jeu est que lorsque vous avez terminé de donner vos ordres à quelqu'un, vous pouvez passer à une autre personne sans attendre. La première effectuera éventuellement pendant ce temps ce que vous lui aviez demandé. Durant tout le jeu, des messages vous informeront des évènements importants qui se passent, de manière à ce que vous puissiez au besoin reprendre le contrôle du personnage concerné. Vous verrez que même dans le scénario débutant, il n'est pas facile de venir à bout de la bête, d'autant que vous ne disposez que d'un temps limité pour accomplir cette difficile mission.

Ce logiciel est l'un des plus passionnants que nous ayons essayé sur le *Spectrum*. Un must. (K7 Mind Games/Run Informatique, pour *Spectrum 48 K*. Prix : B).

Jacques HARBONN

S.O.S. AVENTURE

Pour ceux qui ont remué ciel et terre sans succès et qui finissent irrémédiablement sous le dard d'une mygale, Pascal J., un Tilt-man avisé, arrive en sauveur. « Voici après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir sur *le Diamant de l'île maudite* (Loriciels pour *Oric 1/Atmos)* et que vous n'avez jamais osé demander. »

Perdu au fin fond du Pacifique, partez à la recherche du diamant fabuleux. Sur l'île maudite, aucun signe de vie. Seule l'imposante tour qui s'élève au nord-ouest témoigne du passage d'aventuriers malchanceux. Votre navire fait naufrage aux abords de l'île : rongé par la faim et la soif, il vous faut maintenant lutter contre la mort et tenter de découvrir le secret du diamant.

Le dialogue avec l'ordinateur, tout d'abord, est d'une facilité surprenante : ce dernier reconnaît, en effet, les mots utilisés dès la troisième lettre et refuse de même tout vocabulaire. Le joueur peut ainsi enchaîner jusqu'à quarante instructions consécutives avant de taper « return ». Mais attention, les dimensions de l'île sont fort restreintes et votre progression se fait par bonds de cinquante mètres : aussi faut-il rester prudent et éviter tout plongeon dans l'océan. Aux cours de vos recherches, n'oubliez jamais de boire et manger le plus régulièrement possible. Au bas de l'écran, un cœur change de couleur selon votre état de santé.

Sachez qu'il existe toujours une parade à la mort : sérum contre les piqûres de scorpion, bandes pour les morsures de plantes carnivores.

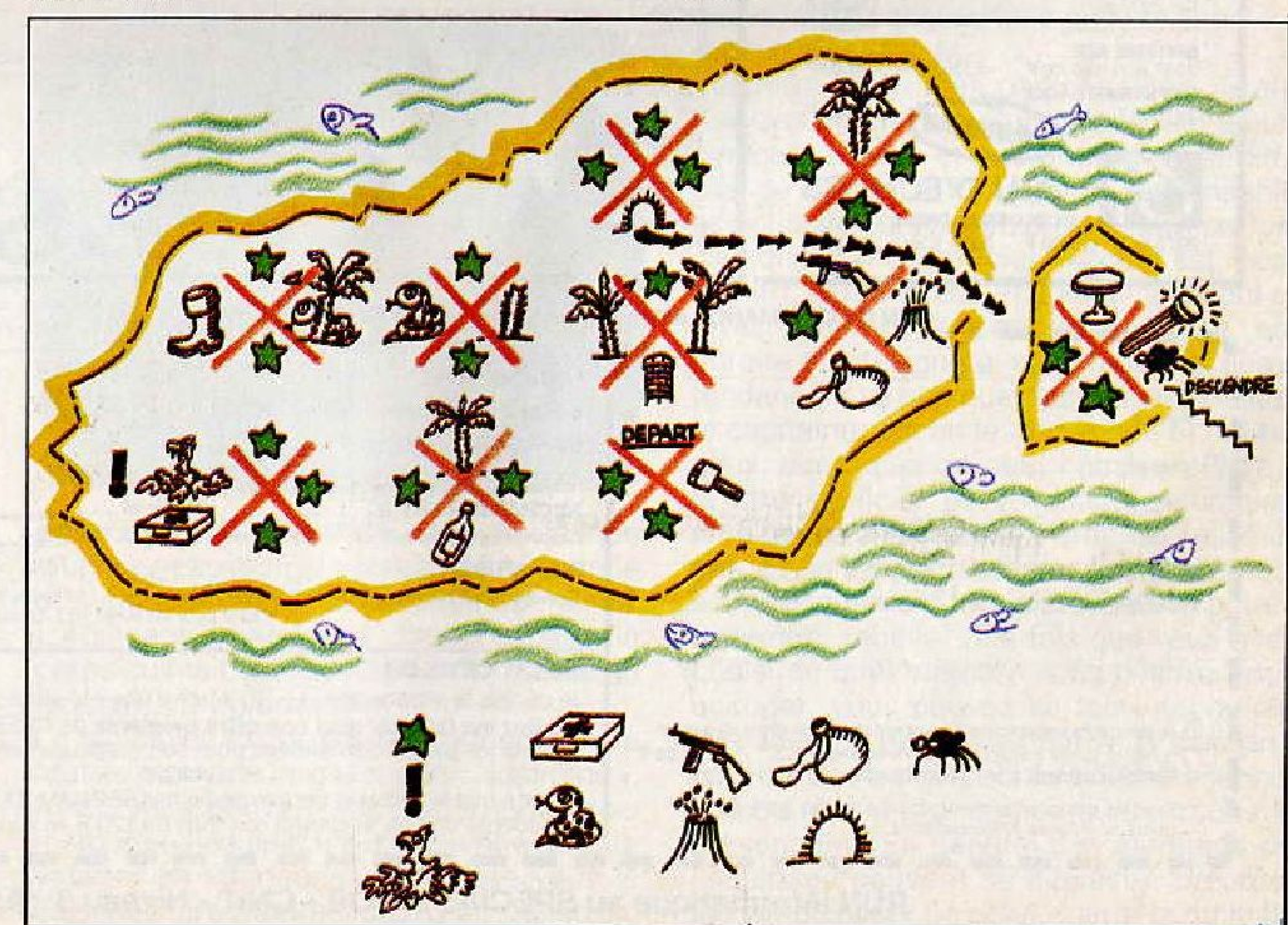
Après l'exploration de l'île, ce sont les profondeurs de la terre qui vous attendent. Voici, après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir, et que vous n'avez jamais osé demander.

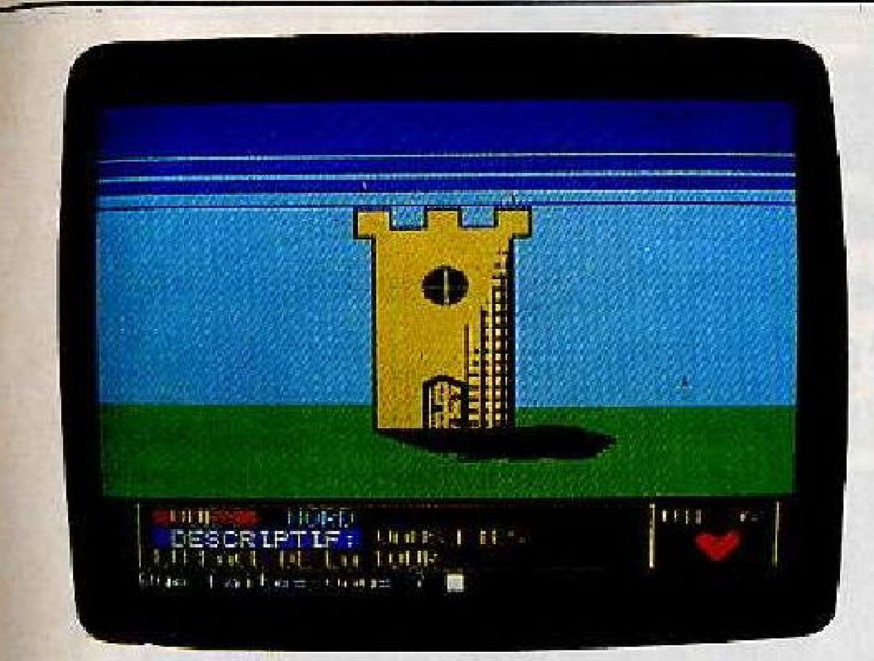
« Qui dit mieux ? Celui qui m'indiquera comment ouvrir le hangar ».

En attendant la carte des lieux et la liste des mots-clés va certainement en dépanner plus d'un. Chaque case du plan représente la rose des vents avec les quatre points cardinaux, nord, sud, est et ouest. Quelques rappels de géographie ne font pas de mal pour apprendre à se diriger. Un exemple : si l'on est à l'ouest et que l'on dit « gauche », on ira au sud ; si l'on est à l'est, on filera vers le nord ; et si l'on est au sud, on cinglera vers l'est. L'instruction « avance » ne modifie pas le sens de la trajectoire.

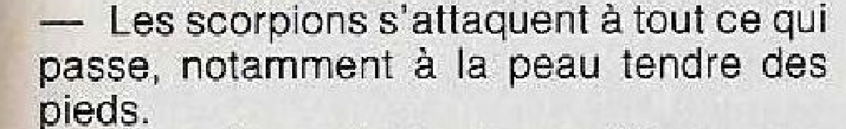
Pour ne pas déflorer l'énigme, les découvertes à leur emplacement exact ne sont pas dessinés, mais en fond de carte. A vous de trouver la direction adéquate.

Attention, les plantes carnivores et les scorpions peuvent cacher des boas, des mygales et des galeries mal étayées. Voici mes trucs : les noix de coco cueillies sur l'arbre constituent un repas frugal mais nourrissant.











— Les scorpions s'attaquent à tout ce qui passe, notamment à la peau tendre des pieds.

— Pour allumer la torche, se débarrasser des arachnides gênants, puis se rendre au volcan cracheur de lave.

— Les armes à feu ne sont pas d'un intérêt primordial.

— Pour descendre jusqu'au deuxième tableau, utiliser les mots « ouvre trappe » et « descend ».

Vous avez passé les barrages successifs avec tous les honneurs dus à votre ruse ? Bravo, mais ne jubilez pas trop vite, la première partie du *Diamant de l'Ile Maudite* est un vrai jeu d'enfants.

Les sueurs froides, les crises cardiaques et les ulcères à l'estomac vous guettent au détour de la deuxième partie. Voici un coup de pouce pour le départ.

Vous vous baladerez au milieu de galeries frangées de stalactites, cotoyant un gorille belliqueux, un fantôme kleptomane, un dragon pas très sympathique, trois Bouddhas en méditation et un sage plein de bons conseils. Vous devriez découvrir de multiples objets, du sabre au casque, en passant par un marteau, un jerricane, un puits, une corde, un bouton, un seau et, bien évidemment, le fameux diamant. Pour finir, encore quelques trucs :

— « Appuie œil » se révèle être une instruction miracle au départ du jeu et lorsque vous vous trouvez face à face avec deux Bouddhas. Le troisième Bouddha est nettement moins coopératif, aussi feriez-vous mieux de lui tourner les talons rapidement.

— Le port d'un casque évite bien des bosses.

— Le gorille vous rend votre sabre sans danger à une case bien définie. Oui, mais laquelle ?

— Le fantôme redoute la lumière.

— Un puits sans eau ni corde est une véritable torture pour qui meurt de soif.

Si malgré tous mes conseils et mes clins d'œil, vous restez bloqué, écrivez-moi, Tilt me transmettra vos S.O.S.

Vocabulaire 1re partie

BOIS BOTTE BANDE BOUTEILLE BLESSURE BILAN COUPE CLEF COCOTIER CACHET D'ASPIRINE COUTEAU CHARGE DROITE DEMI-TOUR DESCENDS DÉBLAYE ENTRE FORTIFIANT GAUCHE GOURDE GRILLE INVENTAIRE LANCE ALLUME ACTIONNE INJECTE LIS LANCE MANGE MONTE MASSUE MITRAILLETTE MESSAGE NOIX DE COCO OUVRE PRENDS POSE PANSE PELLE PAQUET DE CIGARETTES PORTE PLACARD PLAIE RIEN REMONTE SUICIDE SOIGNE SÉRUM SOL SAUVE TOUR TORCHE TROUSSE DE SURVIE TERRE TRAPPE TIROIR

Vocabulaire 2e partie

AVANCE APPUIE ATTACHE BILAN BOUTON BOIS BRISE CASQUE CORDE CHARGE DROITE DEMI-TOUR DÉCOLLE DESCENDS DIAMANT DÉCAPITE DRAGON EAU FAIS GAUCHE GRILLE HÉLICO INVENTAIRE INTERROGE JERRICANE LANCE MARTEAU MONTE ŒIL OUVRE PREND POSE PORTE PLEIN RIEN REMONTE REGARDE SUICIDE SABRE SAGE SAUVE TOUR

APPELS A L'AIDE

S.O.S., je n'arrive pas à dépasser le troisième tableau de *Pineapple*, ni le sixième de *Chuckie egg*. ***Vincent.***

Help, comment détruit-on *Zaxxon* sur la console *CBS* ? ***Benoît.***

Je t'écris car j'ai des démêlés avec trois de mes jeux. Dans *Dallas quest*, je reste coincé au village, dans l'*Enlèvement*, je n'arrive pas à prendre le métro. Où est ce damné ticket ? Et dans *Wolfenstein II* (pour *C 64*), je cherche désespérément une bombe pour ouvrir le coffre verrouillé. A bon entendeur, merci. ***François.***

Je viens d'acheter *Pilfall II* pour *Atari 800 XL*, malheureusement je n'arrive pas à passer dans la deuxième caverne. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Amitiés à Tilt. ***Michaël.***

J'aimerais faire part de quelques renseignements sur des situations critiques de *The Hobbit*.

Lorsque vous voulez traverser la rivière noire, dire : *Throw rope across* (lance la corde en travers), *Pull rope* (tire la corde), *Climb into boat* (monte dans le bateau), *Climb out* (descends). La corde se trouve dans la caverne des Trolls.

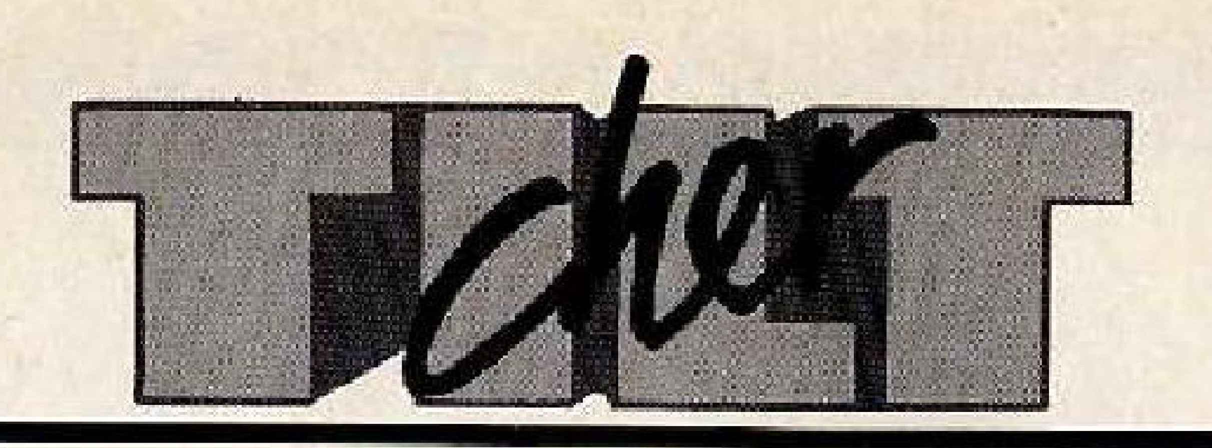
Lorsque vous êtes dans la cave du roi des elfes, dire : *Wear ring* (enfile l'anneau), *Wait* (attends, jusqu'à ce que la porte s'ouvre), *Open barrel* (ouvre le tonneau), *Drink wine* (bois le vin), *Climb into barrel* (grimpe dans le tonneau), *Close barrel* (ferme le tonneau), *Wait* (attends)... et vous vous retrouvez dans la rivière, au sud de la ville.

Pour sortir du donjon des Goblins, attendez que Gandalf arrive et dise : *Say to Gandalf « open window »* (ouvre la fenêtre), puis : *Say Gandalf « carry me »* (porte-moi), et enfin *Wait* (attendre jusqu'à ce qu'il parte). Bonne chance ! ***David.***

Cela fait des dizaines de fois que je passe la K7 de *Ghosbusters* sur mon *Spectrum* pour amasser la somme de 216 000 $ et me présenter au sommet du temple Zwil avec du « répondant ». Après être arrivé devant le temple et y avoir introduit deux chasseurs de fantômes, l'ordinateur m'informe que j'ai bien franchi une porte fermée et me propose une prime offerte par les habitants de la ville. Il me donne un nouveau numéro d'accompte puis me rit au nez.

Je lance un S.O.S. « fantômes » à celui qui pourra me dire la somme qu'il faut présenter, et ce qu'il faut faire pour atteindre le sommet du temple. ***Philippe.***

Bravo pour votre magazine que je lis depuis le premier numéro. Je suis un passionné des jeux de rôle et j'ai déjà terminé *Sorcellerie I*. Je suis maintenant rentré dans *Sorcellerie II* (le Chevalier de Diamant), mais je suis bloqué car je ne parviens pas à résoudre l'énigme du second niveau. Un grand merci à celui qui me sortira de ce mauvais pas. ***David.***



COMMODORE STORY

D'abord je voudrais savoir ce qu'est un monodisque, ensuite je me pose un tas de questions sur le *Commodore 128* : quand sortira-t-il en France ? Est-il compatible avec un moniteur Apple ? Puis-je utiliser des disquettes Apple sur le monodisque du *C 64* et du *C 128* ?

Cyrille Télido, 13004 Marseille

« Monodisque » est synonyme de « lecteur de disquettes ». La date d'apparition du C 128 *en France n'a pas encore été arrêtée. Avec un peu de chance, ce sera pour le début de l'été. Les logiciels Apple ne sont pas compatible avec le* C 128.

ATARI, LE MAL-AIMÉ

Connaîtriez-vous un certain *Atari 800-600 XL* ? Si oui, vous n'en parlez pas beaucoup dans vos derniers numéros. Le *Commodore 64* et l'*Apple II* ne sont pas les seuls dans ce bas monde. Mis à part ces quelques détails, Tilt est une bonne revue.
Je voudrais savoir si l'on continuera à commercialiser les logiciels et périphériques des *XL* lorsque les nouveaux Atari sortiront ? Et enfin que pensez-vous du nouveau Spectrum ? Longue vie à Tilt !

Luc-olivier Dufour, 86130 Jaunay-Clan

Tilt n'y est pour rien si les nouveautés sont moins nombreuses sur Atari 800 XL *que sur* Commodore 64.
La nouvelle gamme Atari XE *est annoncée compatible avec la gamme XL. Il ne devrait pas se poser de problèmes quant aux périphériques.*
Le Spectrum + *est un Spectrum « classique », seul le clavier a été modifié.*

COUCOU LA REVOILOU

Abonné à Tilt, je possède une console *Vidéopac +* avec extension micro. C'est à mon avis un excellent appareil d'initiation à ce qui est pour beaucoup devenu une passion : la micro-informatique.
Qui dit console, dit forcément jeux, mais Tilt semble avoir depuis longtemps délaissé ce côté de l'histoire. Pour ceux que cela intéresse, voici quelques nouveautés Philips Vidéopac : cartouche 55 : *Neutron Star ;* 56 (spécifique « + ») : *Norseman ;* 57 : *The Blobbers ;* 58 : *Air Battle ;* 59 (spécifique « + ») : *Helicopter Rescue ;* 60 : *Trans America Rallye.*
Pour finir, une question : pourquoi les K7 VG 5000 ne sont-elles pas compatibles avec l'extension C7420 alors que cette dernière possède le même microprocesseur et le même Basic ?
Tu es vraiment un bon journal d'informations pour les micro-ordinateurs, mais un peu « léger » côté consoles. Sans rancune.

H. Baudouin, 91170 Viry-Châtillon

Comme vous avez pu le constater depuis deux numéros, nous n'avons pas oublié les consoles. Pour ce qui est de la compatibilité, il ne suffit pas de posséder le même microprocesseur et le même Basic. Le VG 5000 *est plus performant que la console munie de l'extension (taille mémoire, graphisme). Ses logiciels ne tournent donc pas sur le Vidéopac.*

QUI CROIRE ?

Je n'y comprends plus rien ! Dans ton numéro 19 tu annonces pour l'*Elan* une résolution graphique maximale de 180 × 640 points en 2 couleurs, alors que d'autres magazines mentionnent une résolution de 672 × 512 points, voire 1 280 × 720 points avec 256 couleurs affichables simultanément (mais avec une capacité de mémoire accrue). Qui croire ? Est-ce que la qualité de la résolution dépend de la taille de la mémoire, ou faut-il toujours jongler avec les Peek et les Poke ?

Denis Delbosc, 45700 Villemandeur

*La haute résolution est bien de 180 × 640 points, ce qui situe l'*Elan *— ou plus exactement le* Lansay 64 *— au-dessus de la moyenne, même si les 256 couleurs ne sont pas affichables simultanément en haute résolution. La qualité du graphisme dépend indirectement de la taille de la mémoire, mais n'est pas affectée par une augmentation de la mémoire vive.*

POINT DE VUE

J'ai lu avec grand plaisir la présentation de *Mandragore*, enfin un jeu de rôle et d'aventure français de premier choix. Je rêve qu'une version pour *Oric 1/Atmos* puisse voir le jour. Je possède une cinquantaine de cassettes et, sans être trop critique, je peux vous assurez que seulement une dizaine d'entre elles s'avère digne d'intérêt. Une suggestion à messieurs les programmeurs : augmentez vos prix, mais visez la qualité.

M. Dijonneau, 78500 Sartrouville

Il n'y aura pas de version de Mandragore pour Oric. *Mais des versions pour* M.S.X. *et* TO7/70 *sont prévues au mois de juin.*

BRAVO

Tout d'abord, un grand bravo pour ton numéro 18 et ton dossier sur les jeux d'aventure comme pour ton numéro 19. Tout était parfait, du dossier à « Sésame » en passant par « Ludic », « Rôles » et « Carte postale ».
J'espère que tu ne manqueras pas de passer au banc d'essai les *Atari XE* et *ST* et le *C 128* dès leur apparition en France. J'aime Tilt et je te fais confiance.

Yvan Valentini, 01140 Thoissey

Nous attendons nous aussi avec impatience les Atari et Commodore, qui seront bien entendu prioritaires pour un banc d'essai dans Tilt.

MALAISE

Lecteur acharné de Tilt, je vous écris pour vous faire part de mon inquiétude, partagée, je crois, par un grand nombre de fidèles. Le marché des jeux vidéo et des ordinateurs bouge tellement vite que l'on ne peut plus actuellement acheter une machine sans être tenaillé par la crainte de la voir disparaître de la circulation dans les mois qui suivent. Les consoles n'ont plus qu'une valeur sentimentale pour les vidéophiles nostalgiques du bon vieux temps ou Atari et Mattel règnaient en maîtres !
Par ailleurs je suis assez surpris lorsque je vois des sociétés de création de soft françaises donner le monopole à des ordinateurs anglo-saxons, éliminant radicalement des appareils comme le *VG 5000* de Philips.

Jean-Paul Blanchet, 95100 Argenteuil

La mobilité du marché de la micro-informatique est la rançon d'une amélioration constante de la qualité. Si vous ne voulez pas prendre de risques lors de l'achat d'un micro, choisissez une « valeur sûre » dont les différents périphériques sont déjà en vente, et qui possède une bibliothèque de logiciels conséquente. Les développeurs français ne tournent pas le dos aux machines françaises. Plusieurs d'entre eux, travaillent sur Alice, TO7/MO5, EXL 100, VG 5000.

MSX'S FAN

le *MSX* c'est le premier micro-ordinateur standard et c'est génial. Attention à celui à qui cela ne plaît pas ! Mais pourquoi tous les gens de la presse s'échinent-ils à les descendre en flammes ainsi que leur soft ?

Eric Puig, 13003 Marseille

Qu'on se le dise... mais avez-vous eu l'impression que Tilt critiquait injustement les MSX *et leurs logiciels ?*

BRANCHEMENTS

Tilt offre beaucoup d'attraits et je le lis tous les mois avec délectation. Voilà, je voudrais te demander s'il existe un micro-ordinateur qui puisse se brancher sur la console *Vectrex.*

Jérôme Sirex, 54270 Essey-les-Nancy

Non, il n'existe pas de micro-ordinateur pouvant se brancher sur la console Vectrex. *Rappelons encore une fois que cette console n'est plus fabriquée.*

LES JEUX DU DRAGON

Je suis enthousiasmé par ton journal bien que je le connaisse depuis deux mois seulement. Quelles cassettes et cartouches sont compatibles avec le *Dragon 32* ? Existerait-il un catalogue récapitulatif des jeux disponibles en France ?

G. Mahé, 76000 Rouen

Il n'existe pas de compatibilité entre les ordinateurs différents. Le Dragon 32 *ne peut recevoir que des logiciels développés pour lui. Mais il existe bien sûr des adaptations de jeux classiques pour le* Dragon. *A notre connaissance, il n'existe pas de catalogue complet, car les logiciels sont produits par plusieurs sociétés différentes. Demandez conseil à votre revendeur et lisez Tilt. Nous testons les nouveautés les plus marquantes.*

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 2e trimestre 1985 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



SPRITES
SPRITES c'est moi!
le logiciel dans le vent!...
SPRITES
SPRITES
SPRITES
ORIC
ATMOS
SPECTRUM
ZX 81
BBC
HECTOR
ELECTRON
COMMODORE 64
COMMODORE VIC 20
YENO SEGA SC 3000
MEMOTECH 512
LASER 200
LASER 310
LASER 3000
APPLE II
ATARI 400/XL
ALICE
ALICE 90
MSX
EXELVISION
TO 7
TO 70
MO 5
SINCLAIR QL
23, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92 (lignes groupées) - Télex : 615 002 F
Catalogue couleur sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée avec adresse)
PASTEL éditions / 757 62 27